AMIGA JOKER

2/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- /öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 /DR 1200,- /skr 55,- Nr. 2 FEBRUAR '94

RIESIG KOMPETENT
MONSTRÖS AKTUELL

PIZZA CONNECTION
SECOND SAMURAI
KOLUMBUS
SEEK & DESTROY
SOFTWARE MANAGER

ENDLICH UMGESETZT!

STAR TREK
COOL SPOT
TOR[illegible]
PIRAT[illegible]

NEUHEITEN SATT!

CES LAS VEGAS '94
AMIGA-TV: SEAQUEST
ALLE NEUEN COMPILATIONS

IHR HABT GEWÄHLT!
DAS AMIGA-SPIEL
DES JAHRES

KNOW HOW

TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
MORTAL KOMBAT · DIE SIEDLER
TURRICAN III · ZOOL 2
SIMON THE SORCERER
AUFSCHWUNG OST
CANNONFODDER
!

Ein Wahnsinns-Spass

Kapiert's endlich– hier geht die Post ab!

Von der Erde direkt in eine unglaubliche fremde Welt gebeamt.
Und nur ein Stock als Hilfe.
Die Action ist unglaublich,
die Puzzles verrückt,
aber sieh' Dich vor
– der große Junge wartet auf Dich!!
Spitzenmäßige Cartoon-Unterhaltung.

„Sie sind böse, sie sind zurück und sie haben es auf den Titel des besten Spiele-Herstellers abgesehen... Bubba 'n' Stix wird der absolute Überflieger."
AMIGA COMPUTING

„Und zuguterletzt sind die **Grafiken auch noch fantastisch.**"
AMIGA ACTION

„... **optischen Gags** ..."
AMIGA FORMAT

Nur erhältlich für Commodore Amiga (1 mog)
Erhältlich für Sega Mega Drive und Mega-CD Anfang 1994

die power von

DER JOKER – CD-FREIE ZONE?

Es gibt ein paar Dinge, die ich stets verfolge: Nachrichten im Fernsehen, schöne Frauen oder schnelle Autos auf der Straße – und natürlich Eure Leserbriefe. Beim Studium der letzteren ist mir aufgefallen, daß Ihr voll des Lobes für unser Engagement bezüglich des 1200ers seid, da können wir gar nicht genug Testberichte und Specials bringen. Was das CD³² betrifft, sind hingegen manche der Ansicht, es habe im Joker nix verloren. So leid es mir tut, aber diese Meinung kann ich nicht teilen...

Klaro verstehe ich, daß zumindest derzeit noch viel mehr Amiganer einen A1200 besitzen als ein CD³²; auch, daß CD-Games bzw. -Umsetzungen für Disk-User scheinbar nicht sonderlich interessant sind, leuchtet mir ein. Was ich jedoch nicht verstehe, das ist die Argumentation, die neue Multimediamaschine sei viel eher eine Konsole und sollte daher besser nur im Megablast abgehandelt werden. Das ist doch sehr kurzsichtig gedacht! Erstens ist das CD³² nämlich eine AMIGA-Konsole (noch dazu eine, die über kurz oder lang mit Tastatur etc. ausgerüstet wird) und darf daher im AMIGA Joker gar nicht fehlen. Zweitens ist in Kürze mit dem kompatiblen CD-ROM für den 1200er zu rechnen – spätestens wenn das Teil am Markt ist, werden sich viele, die heute noch über CD-Tests meckern, freuen, daß es sie gegeben hat. Und schließlich gehört der CD auf lange Sicht nun mal die Zukunft, eine „Schneckenhaus-Politik" würde sowohl den Amiga als auch den dazugehörigen Joker auf Dauer in die Isolation treiben. Und wer will da schon hin? Ein bißchen mehr Toleranz kann hier also nicht schaden, außerdem machen derart spezielle Artikel vorläufig ja noch einen geradezu verschwindend geringen Teil des Heftinhalts aus – der Rest bietet auch diesen Monat wieder jede Menge interessanten Lesestoff für alle Amiga-Fans. Und weil das Werbeaufkommen im Februar traditionell rückläufig ist (heuer wegen der allgemeinen Rezession ganz besonders), mußten wir trotz der vielen Neuerscheinungen auf keine einzige Rubrik, keinen Test und kein Spiel verzichten; unsere Befürchtungen aus der letzten Ausgabe haben sich gottlob nicht bewahrheitet. Viel Spaß mit diesem Vollwert-Joker,

Euer Michael

DIE ZWEITEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN? Hat **SECOND SAMURAI** das schärfere Schwert als der Vorgänger? Kann **PIRATES! GOLD** das alte Freibeuter-Fieber am CD³² neu entfachen? Erfahrt Ihr alles auf den
Seiten 16 und 94

PCMCIA – EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE?

EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE? Unter diesem Motto verrät der User-Club den A600- bzw. A1200-Usern unter Euch, was es mit dem ominösen **PCMCIA-STANDARD** auf sich hat. Wissenswertes auf
Seite 105

AUF DEM SPRUNG: Kein Ende der Hüpfomanie am Amiga in Sicht – in dieser Ausgabe turnen u.a. **DENNIS, COOL SPOT, BUBBA'N'STIX** und **FATMAN** über die Plattformen. Hüpft auf die
Seiten 32, 38, 76 und 97

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Robinson's Requiem	10
Elfmania	11
Newsflash:	
CES Las Vegas '94	12
Mailbox	22
Up & Down	44
Crack	46
PD-Box	48
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Wahlergebnis	
Das Amiga-Spiel des Jahres	51
Demo-Galerie	52
Special:	
Amiga-TV: SeaQuest	55
Joker-Comic	56
Know How	57
Know How Index	72
Specials:	
Neue Games für den A1200	74
Neue Games für das CD³²	75
Aktion Lesertest:	
Superfrog	84
Preisausschreiben:	
Der Weihnachtskarten-Wettbewerb	86
Joker-Galerie	88
Impressum	90
Krieger-Comic	90
Interview:	
Was macht eigentlich Tom Watson?	92
Klassiker:	
Starglider 2	99
Marktübersicht:	
Alle neuen Compilations	100
Budget-Bühne Special	
Neues von Kompart	103
User-Club:	
Amiga-Power & Amiga Tool Pack	104
Der PCMCIA-Standard	105
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Radio- und TV-Tips für Freaks	110
Kleinanzeigen	111
Computer-ABC	118
Stromausfall:	
Kingmaker	120
Ringgeister	121
Joker-Index	122
Coin Op	123
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Labyrinth of Time	20
Pirates! Gold	94
Simon the Sorcerer für A1200	74
Star Trek – 25th Anniversary	30

Action

Assassin Special Edition	98
Dangerous Streets	81
Hyperion	103
Second Samurai	16
Seek & Destroy	78

Geschicklichkeit

Alfred Chicken für A1200	74
Alfred Chicken für CD³²	75
Bubba'n'Stix	76
Cool Spot	38
Creatures	103
Dennis	32
Fantastic Dizzy	98
Fatman	97
Mean Arenas	96
Summer Camp	103

Simulation

Christoph Kolumbus	34
Pizza Connection	14
Sim City für CD³²	75
Software Manager	41
The Ultimative Software Manager	42
Tornado	82

Sport

Burning Rubber	19
Championship Manager Italia	42
Skidmarks	18
Winter Camp	103

Strategie

Castles II	80
Fury of the Furries	96
Imagems	40
Kingmaker	20
Lemmings für CD³²	75
Mega Motion	103
Penthouse Hot Numbers Deluxe	40

Verschiedenes

Arcade-Spiele	123
Brettspiele	120
Budget-Spiele	103
D/Generation für A1200	74
PD-Games	42

WAS KOSTET DIE WELT? Bei **PIZZA CONNECTION** ist sie jedenfalls nicht für einen Backfladen zu haben, von **CHRISTOPH KOLUMBUS** muß sie erst entdeckt werden, und der **SOFTWARE MANAGER** muß sie sich quasi erspielen. Aufwendige Wirtschaftssimulationen auf den
Seiten 14/15 bzw. 34/35 und 41

PIZZA CONNECTION

SOFTWARE MANAGER

CHRISTOPH KOLUMBUS

ENDSTATION SEHNSUCHT? Auf die Umsetzung von **STAR TREK – 25TH ANNIVERSARY** haben alle Trekkies sehnsüchtig gewartet, genau wie die Piloten auf den **TORNADO**. Jubel und Enttäuschung auf den
Seiten 30 und 82

STAR TREK – 25TH ANNIVERSARY

ROBINSON'S REQUIEM

ELFMANIA

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER: Trefft auf Roboter in **ROBINSON'S REQUIEM**, kloppt Euch mit Elfen bei **ELFMANIA** und durchforstet die **CES LAS VEGAS '94** nach Amiga-Neuheiten – starke Previews und heiße Messe-News auf den
Seiten 10, 11 und 12

GUT UND TEUER? Daß uns Gutes teuer ist, beweisen die von Euch gewählten **SPIELE DES JAHRES** – daß Gutes nicht immer teuer sein muß, beweist unsere Marktübersicht **ALLE AKTUELLEN COMPILATIONS**. Und das Special **AMIGA-TV: SEAQUEST** beweist, wie gut sich ein Amiga als Filmproduzent macht! Ab zur Beweisführung auf den
Seiten 51, 55 und 100/101/102

AMIGA-TV: SEAQUEST

BETRIEBSGEHEIMNIS SPECIAL

Heute gibt es mal eine ganze Seite Betriebsgeheimnis! Warom? Na, weil wir den Platz brauchen, um eines der bestgehüteten Geheimnisse eines Redaktionsbetriebs zu lüften: Wie entstehen diese tollen Layout-Effekte?

Ganze Waschkörbe voller Anfragen habt Ihr uns geschickt, um zu erfahren, wie aus Michael im Editorial ein Greis werden konnte, wie man einen Herausgeber im Comic zum Redaktionsboten mutieren läßt oder ob Papa Joe wirklich die Figur von Silvester Stallone hat. Selbstmurmelnd macht sich unser Boß im richtigen Leben als Mutant nicht halb so gut, und von einer Tiefkühlkost-/Bananen-Diät, wie sie sich Joachim täglich einverleibt, bekommt man die Muskeln höchstens im Darmbereich – für alles weitere ist die Technik zuständig. Die verschiedenen Techniken der Bildverfremdung wollen wir Euch nun mal näher erläutern.

RETUSCHE

Die Kunst des Retuschierens gab es schon lange bevor Verlage mit Computern arbeiteten, auch wenn das edle Handwerk heute natürlich am Screen ausgeübt wird. Dabei verändert man Fotos nachträglich per Hand, etwa um Playboy-Miezen noch knackiger oder Lebensmittel in der Werbung noch appetitlicher aussehen zu lassen. Im Falle von Michaels Alterung aus dem letzten Editorial wurden also alle Falten schlicht per Malprogramm über sein noch weitgehend knuddelfreies Antlitz gepinselt, die Haare grau eingefärbt etc. Um ein derart verblüffendes Ergebnis zu erzielen, ist somit schon viel Kunstfertigkeit gefragt.

EINKOPIEREN

Bei der Technik des Einkopierens übernimmt bereits der Computer die Hauptarbeit, was anhand der Joe-/Rambo-Kombination aus den Seitenhieben der Januar-Ausgabe erklärt werden soll: Zunächst benötigt man ein Foto von Herrn Stallone, dessen Gesicht der Rechner nun elektronisch ausschneidet. Jetzt wird ein perspektivisch richtiges Portrait von Joe angefertigt und vom Computer in den nunmehr gesichtslosen Filmhelden eingepaßt. Um die Illusion komplett zu machen, glättet der Compi schließlich mittels Weichzeichner die Übergänge, und schon wird der behäbige Redakteur zum agilen Dschungelkämpfer!

MORPHING

Bei dieser derzeit sehr populären Technik muß dem entsprechenden Programm nur ein Anfangs- und ein Endbild vorgegeben werden, alle Zwischenstufen der Verwandlung berechnet es dann selbständig. Morphing wird überwiegend im Film eingesetzt, etwa wenn in der TV-Reklame Menschen zu Tieren mutieren sollen oder wenn der „Terminator 2" eine neue Gestalt annimmt. Für „Brochael" haben wir das nun mit einem Foto von Michael und einer Zeichnung von Brork gemacht und die einzelnen Stufen der Animation als Comic-Panels gezeigt. Allerdings ist für derart rechenintensive Software auch eine sündteure Mac-Anlage erforderlich, aber was tut man nicht alles, um die Wahrheit ans Licht zu bringen...
Zum besseren Verständnis könnt Ihr hier nochmals all diese optischen Täuschungen einer genauen Untersuchung unterziehen. Aber vergeßt darüber unsere Test-Statistik nicht – die ist nämlich garantiert unverfälscht!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	3
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	4
In Ordnung	(61%-70%)	9
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	11
Erste Sahne	(81%-90%)	7
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		6
Megahits		0

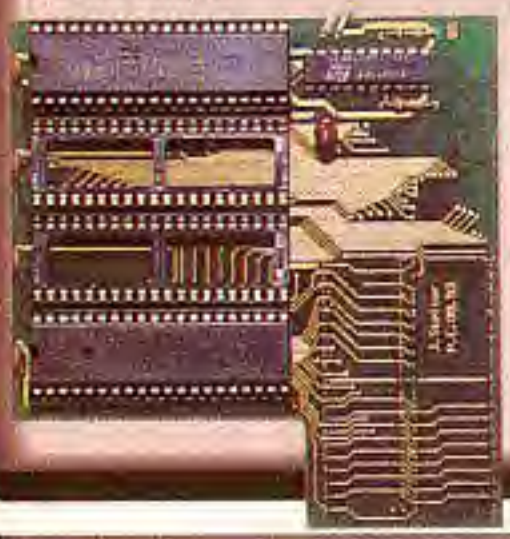
FRISCHER FISCH

Wer sich auch abseits vom Computer für Rollenspiele, Science Fiction und Fantasy interessiert, kennt wohl schon das Spielemagazin „ZauberZeit". Wer es erst kennenlernen will, muß neuerdings nach „Nautilus" fragen!

Außer dem Titel hat sich aber nicht viel geändert: In der ersten Ausgabe mit dem neuen Namen findet man wieder die gewohnten Brettspielvorstellungen, Interviews, Autorenportraits und Hintergrundberichte – z.B. über die Entstehung des Saurierspektakels von Michael Crichton. Erhältlich ist das Heft für 7,80 DM in den einschlägigen Spieledungeons.

KEIN HORROR

Unter der entzückenden Bezeichnung „Elvira 1.3" hat Omega jetzt eine Kickstartumschaltplatine für den A 1200 herausgebracht – wenn das mal nicht vielversprechend klingt!



Wie es derartige Kärtchen so an sich haben, kriegt man damit viele (aber nicht alle) der älteren Programme auf Commos neuem AGA-Rechner zum Laufen. Anschlußfertig kostet das gute Stück 129,- DM, zu bekommen ist es im Fachhandel oder direkt bei:

Omega Datentechnik
Junkerstr. 2
26123 Oldenburg
Tel.: 0441/82257
Fax: 0441/885408

TOTAL LUSTIG

...geht es bei der Fortbildung von Küchenchefs von Industriebetrieben zu, hat uns die Eurest GmbH verraten. Der Grund ist auf dem Foto zu sehen: Man verwendet dafür heute nämlich auch Lernprogramme mit Comicgrafik und einblendbaren Gesetzestexten. Guten Appetit!

BILDUNGSLEKTÜRE

Ein sechsköpfiges Autorenkollektiv hat sich die Finger an dem Buch „Amiga – Der Einstieg" wundgeschrieben, damit Ihr Euch im Umgang mit Eurem Rechner keine wunden Finger holt...

Und die Mühe war nicht umsonst, denn das keineswegs bloß für blutige Anfänger geeignete Werk handelt auf verständliche Weise praktisch alles ab, was Freunde der „Freundin" über Hard- und Software, DFÜ, Datex-J oder Peripheriegeräte wissen müssen. Zu beziehen ist der 320 Seiten starke Band des Media-Verlags für 49,- DM über den (Fach-) Buchhandel.

WO IST MITTAG?

Die Armbanduhr für Orientierungslose wurde jetzt von Casio herausgebracht – neben einer Stoppuhr, einem Timer, der Alarmfunktion und der ganz normalen Zeitanzeige hat sie auch einen elektronischen Kompaß eingebaut.

Nun müßt Ihr Euch bloß noch selbständig zum nächsten Uhrenfachgeschäft durchkämpfen, dort nach einem Zeiteisen namens „CPW-200" fragen und etwa 299,- DM auf die Ladentheke legen – der Heimweg kann dann schon mit der elektronischen Navigationshilfe erfolgen...

AUSSERDEM WÄRE DA NOCH...

...die erfreuliche Tatsache, daß der Support für die „A 320"-Piloten trotz der Thalion-Krise weiterhin reibungslos funktioniert.

Wie uns ein beglückter Leser vor kurzem mitteilte, werden Fragen zur überarbeiteten Version des Spiels oder Bestellungen nach wie vor von Thalion entgegengenommen und auch prompt erledigt – er mußte ganze zwei Tage auf seinen neuen Airbus warten. Tja, auf die christliche Luftfahrt ist halt Verlaß!

BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER

PERRY RHODAN IST GESTORBEN

Aus der schon länger angekündigten Versoftung der Perry Rhodan-Abenteuer durch ATTIC wird laut Geschäftsführer GUIDO HENKEL jetzt doch nichts: die Lizenzgebühren waren einfach zu hoch!

Guido Henkel verhandelt

Dafür verhandeln die Macher von „Das Schwarze Auge" gerade mit dem BASTEI VERLAG wegen eines Ersatzhelden aus einer anderen Romanserie – denkbar wäre unter anderem Jerry Cotton. FBI-Agenten sind halt doch etwas billiger als futuristische Imperatoren...

SIEGER BEI INTEL

Nachdem auch dem Prozessor-Produzenten INTEL inzwischen der erskalte Wind der Konkurrenz ins Gesicht bläst, bemüht man sich verstärkt um die Kundschaft – einer der ersten Nutznießer ist der 18jährige MARCO BRAASCH.

Der Berliner Abiturient staubte nämlich den Hauptgewinn der „Intel Computer Game ChampionChip" ab, die Ende letzten Jahres an seinem Wohnort veranstaltet wurde: Eine Woche Urlaub in den USA für zwei Personen mit einem Besuch des NASA-Raumfahrtcenters in Cape Canaveral plus ein 486er PC. Auch bei der Veranstaltung selbst ließ sich Intel nicht lumpen – CHRIS ROBERTS präsentierte sein „Privateer", RICHARD GARRIOT führte das neue „Ultima VIII" vor, und PETER MOLYNEUX zeigte erste Bilder des auch für den Amiga geplanten „Theme Park".

Marco Braasch (links) hat gewonnen

AUSVERKAUF BEI UNITED

Daß der Rietberger Spieledistributor UNITED SOFTWARE pleite gegangen ist, hat sich wie ein Lauffeuer in der Branche herumgesprochen – jetzt fand die Schlacht um die Konkursmasse statt...

Ralf Kleinegräber macht Schnäppchen

Vor allem aus dem nahegelegenen Gütersloh eilte man in das verwaiste Firmengebäude, um dort vielleicht den einen oder anderen günstigen Bürostuhl zu ersteigern. Gesehen wurden unter anderem HOLGER FLÖTTMAN von ASCON und RALF KLEINEGRÄBER von MAGIC BYTES. Falls einer der Herren nichts Passendes gefunden hat – ich hätte da noch eine fast funktionsfähige Sitzgelegenheit und einen kaum gebrauchten Amstrad CPC anzubieten...

TURRI LEBT

Bei FACTOR 5 denkt man gerade über „Turrican IV" nach, laut JULIAN EGGEBRECHT könnte die Fortsetzung z.B. in einer bonbonfarbenen

Julian Eggebrecht denkt an Turri IV

Abenteuerwelt spielen, wo Walker mit Windeln herumlaufen und Turri Milchfläschchen zum Ballern benützt. Eine putzige Idee, nicht?

HÜLSBECK ARBEITEN

Schon eine ganzes Weilchen war nichts mehr von Soundmagier CHRIS HÜLSBECK zu hören, sollten ihm etwa die Noten ausgegangen sein? Aber ganz im Gegenteil!

Chris Hülsbeck ist fleißig

Der Mann sitzt brav im Studio und arbeitet wie ein Verrückter: Soeben hat er Kaikos „Software Manager" vertont, stellt gerade eine weitere „Best of"-CD zusammen und werkelt am Soundtrack von „Jim Power" für den PC. Und von der tollen „Turrican"-CD habt Ihr sicher schon gehört, oder? Ab nächsten Monat bieten wir die Scheibe in einer handsignierten Edition im Shop an!

GTI GOES MTV

Bisher ging der deutsche Softwarevertreiber GTI eher konventionelle Wege, um seine Spiele und Anwendungsprogramme der Öffentlichkeit zugänglich zu machen – jetzt hat PR-Manager DIMITRIOS MAGARISIOTIS stolz verkündet, daß man sich neuerdings auch via MTV-Text über das aktuelle GTI-Programm informieren kann. Der Schwerpunkt wurde dabei auf CD^{32} und CD-ROM gelegt, die entscheidende Textseite trägt die Nummer 337.

DIE RÜCKKEHR DES GOLDENEN ZEITALTERS DER SEERÄUBEREI!

Pirates!

PURES GOLD

Sid Meiers 32-karätiges Piratenabenteuer,
voller brillanter Animationen,
mitreißender Musik und
aufregender Soundeffekte.

Pirates! Gold: die Amiga-CD-32-Version für Ihre Schatztruhe.

MICROPROSE LTD. THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON. BS17 6AY. UK.
MICROPROSE

Bei Silmarils' nächstem Streich erwartet uns ein Eignungstest der ganz besonderen Art: Wer in ferner Zukunft zur Regierungselite gehören will, muß erst das Survivaltraining auf einem Gefängnisplaneten überleben!

ROBINSONS REQUIEM

Schon in absehbarer Zeit soll der Erste mit Medikamenten, Werkzeug und einem Minicomputer ausgerüstete Beamtenanwärter auf dem kosmischen Alcatraz landen. Nachdem weder Mann noch ein Vorgesetzter mit ausgesetzt werden, muß er sich von da an selbständig um Nahrung, Wasser und Kleidung kümmern. Ja, sogar Röntgenuntersuchungen und Operationen bzw. Amputationen kann er am eigenen Leib

durchführen – vorausgesetzt, seinem Herrchen wird dabei vor dem Monitor nicht schlecht...

Wie es sich für ein zünftiges Überlebenstraining gehört, liefern allerlei Tierarten die Nahrung und den Wintermantel; darüber hinaus stehen Begegnungen der kämpferischen Art mit Aliens, Cyborgs und nicht zuletzt den Mitgefangenen auf dem Programm. Sofern dabei hinter einem anderen Knacki ebenfalls ein menschlicher Spieler steckt, kann man aber auch vorübergehende Bündnisse schließen. Da am Ende trotzdem nur einer diesen unwirtlichen Ort wieder verlassen darf, sind übertriebene Sentimentalitäten allerdings so oder so fehl am Platze!

Die versprochene Präsentation hört sich mindestens so lecker an wie das gnadenlose Gameplay: Der drei Quadratmeilen umfassende Gefängnishof gliedert sich in zehn verschiedene Landschaftsregionen (Schluchten, Katakomben, Dschungel, Dörfer etc.), die zum Teil etwas an die Bilderpracht von „Maupiti Island" erinnern. Überhaupt wurde bei der Grafik von einer Voxel-ähnlichen Darstellungstechnik über Texture-Mapping bis zu realistisch berechneten 3D-Sprites und Lichtverhältnissen alles herangezogen, was gut und teuer aussieht. Für den Sound gilt genau dasselbe: neben der auf Wunsch angebotenen konstanten Musikbegleitung sollen sogar die Nieser und der Schluckauf des erkrankten Hauptdarstellers zu hören sein. Sämtliche Aktionen des Helden der Gefangenschaft (unter anderem Nahrungsaufnahme, Kampf, Produktion, Schlafen) wird man bequem über eine Iconleiste auslösen können, und für Lebensnähe haben die Designer ebenfalls gesorgt: Nicht nur das wechselnde Wetter und der Ablauf in Echtzeit, auch das Bewegungstempo, die Traglast oder der körperliche Zustand des futuristischen Robinsons werden seine Kondition und in der Folge auch seine Handlungsmöglichkeiten massiv beeinflussen.

Tja, sieht also ganz danach aus, als würde in Frankreich ein ernsthafter Konkurrent für das österreichische Überlebensabenteuer „Burnime" heranwachsen. Als Zeitpunkt für die Aussetzung hat Silmarils den März vorgesehen, doch selbst wenn sich der Strafantritt noch ein wenig verschieben sollte – einen ausführlichen Test der Endversion können wir Euch nicht ersparen. (st)

Eine feine rote Blutspur reicht von „Body Blows" über „Street Fighter II" bis zu „Mortal Kombat" – und beweist uns, daß Prügeln am Amiga schwer in Mode ist! Aber jetzt soll's noch dicker kommen...

ELFMANIA

Veröffentlicht wird dieses in vielerlei Hinsicht phantastische Beat 'em Up von Renegade, entwickelt hat es das finnische Terramarque-Team. Entgegen anderslautenden Gerüchten hat der ebenfalls dort tätige Kultprogrammierer Stavros Fasoulas aber nichts damit zu tun; der Schöpfer solcher C 64-Klassiker wie „Sanxion", „Delta" und „Quedex" arbeitet derzeit an einem neuen Autorennen, bei dem das Geschehen à la „Overdrive" aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Und wenn wir schon beim Ausräumen von Irrtümern sind: Es stimmt auch nicht, daß Elfmania ein reines A1200-Spiel wird, jeder anständige Amiga hat ein Anrecht auf die vielversprechende Digi-Rauferei!

Doch womit wollen sich die Terramarque-Recken nun von der bekanntlich auch nicht gerade schwächlichen Konkurrenz abheben? Dem Trend zu immer größerer Brutalität und immer noch mehr „Fatality-Moves" folgen die Schöpfer der elfenhaften Keilerei jedenfalls erklärtermaßen nicht; sie sind eher an einem spielerisch möglichst ausgefeilten Game in der Tradition des legendären „IK+" von Archer MacLean interessiert. Daher ist auch die Hintergrundstory ungewöhnlich friedlich ausgefallen, wenigstens für die Verhältnisse des Genres: Kurz gesagt möchte der Held zum Herrscher des Fantasyreiches Elfmania aufsteigen, wofür er erst alle Elfen dieser Welt besiegen muß – wohlgemerkt besiegen, nicht abmurksen! Außerdem sollen die Gegner nicht nur Schlagkraft, sondern auch eine außergewöhnlich hohe „Intelligenz" mitbringen und sich sehr schnell auf die vom Spieler verfolgte Taktik einstellen. Und wie im richtigen Lebenskampf spielt auch das gute Bare eine wichtige Rolle, denn das erkloppte Preisgeld dient dem Kauf neuer Charaktere, darüber hinaus lassen sich die bei den Kämpfen selbst herumklimpernden Münzen (per Fußkick) auch als Waffe einsetzen. Die übliche Landkarte für die Reise zum nächsten Austragungsort wurde in ihrer Funktion ebenfalls stark modifiziert: Hier spielt man darauf Tic-Tac-Toe, wodurch die Gegner die eigenen Reisepläne noch wortwörtlich durchkreuzen können...

Daß die Grafik wahrhaft superb wird, erkennt man unschwer an den Fotos; dazu sei aber auch gleich verraten, daß die Hintergründe exzessiv animiert werden, über einen Bildschirm groß sind und in mehreren Parallax-Ebenen scrollen. Für den Amiga sind je sechs Szenarios und Kämpfer vorgesehen, weitere drei folgen auf einer Zusatzdisk, und die CD^{32}-Version enthält sogar

schon von Anfang an alle neune. Bliebe bloß noch die Frage nach dem Erscheinungsdatum. Nun, wir sind guter Hoffnung, daß das fertige Programm bereits im nächsten Heft zum Testkampf antritt! (mm)

CONSUMER ELECTRONICS SHOW LAS VEGAS '94

Für Amiganer ist die CES ja eher unergiebig, die „Freundin" bringt es in den USA auf nicht einmal ein Prozent Marktanteil. Aber für eine Seite News hat unser Messebesuch in der Spielerstadt trotzdem gereicht...

Weder ein Amiga noch das CD³² war in den drei Hallen zu finden, im Mittelpunkt des Interesses standen Ataris Jaguar-Konsole und das 3DO. Aber da auch einige europäische Hersteller den Marsch in die Wüste von Nevada auf sich genommen hatten, entdeckten wir zumindest ein paar Spiele, die demnächst für uns umgesetzt werden.

So steht in Kürze das Movie-Adventure **Batman Returns** ins Haus, eine Gemeinschaftsproduktion von Gametek und Konami. Gremlin konnte uns nur das bereits auf der ECTS vorgestellte SF-Strategical **K 240** anbieten, während man sich bei Ocean inzwischen sicher ist, daß der Vektor-Flugi **Inferno** bald auch den Amiga ansteuert. Die fleißigen Leute von Empire hatten dafür eine ganze Reihe von Neuigkeiten parat: Die u.a. mit „Zool" und „Sensible Soccer" bestückte Compilation **Award Winners 2** für Sparefrohs, **Maelstrom** für Space-Kolonisten und das hochkomplexe Kriegsspiel **Twilight 2000** für Panzer-Strategen und Rolli-Fans gleichermaßen. Das Erstellen eigener Mini-Trickfilme ermöglicht schließlich **Hanna-Barbera's Animation Workshop**, und im September wird dann die Flugsimulation **Flying Circus** zur Landung ansetzen. Im kyberneüschen Niemandsland angesiedelt sind das Rollenspiel **Cyberspace** und das eigenwillige Adventure **Dreamweb**, die im Februar bzw. März einloggen sollen. Und als letzter Beitrag von der britischen Insel sei **Theme Park** erwähnt, der neue Bullfrog-Vergnügungspark im Vertrieb von Electronic Arts.

Die deutsche Fahne hielten in Las Vegas Ikarion und Starbyte hoch. Ikarions neuer Fußballmanager **Hattrick** lockte in der Vorabversion zwar keinen Kicker aus der Kabine, aber das kann sich mit der Endversion ja noch ändern. Geradezu genial war dagegen der erste Eindruck des satirischen Politstrategicals **Caribbean Dreams**, das an das Brettspiel „Junta" angelehnt ist: Als Herrscher einer fiktiven Bananenrepublik darf man Wahlen manipulieren, sein Volk mit getürkten Radiomeldungen einlullen oder vom freundlichen Priester nebenan Waffen kaufen! Demgegenüber will Starbyte in absehbarer Zeit die abenteuerlich schweinische Comic-Sau **Bazooka Sue** sowie **Rings of Medusa Gold** und die feuchtfröhliche Handelssimulation **Big Seas** auf die Menschheit loslassen.

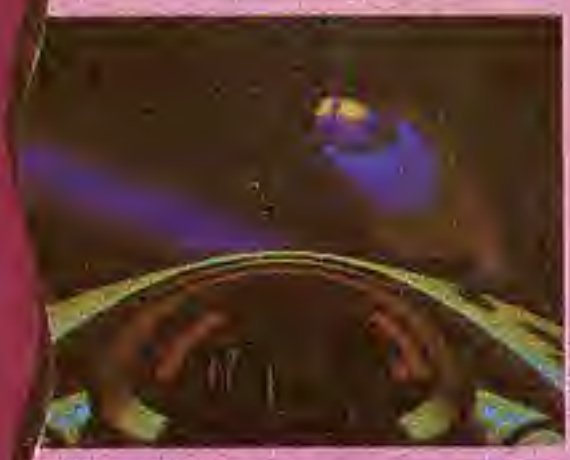
Alles in allem nicht gerade berauschend viele Neuigkeiten also, aber es war ja auch die CES... (C. Borgmeier)

Alpträume werden wahr: Dreamweb

Für jeden etwas: Twilight 2000

Freizeitvergnügen Marke Bullfrog: Theme Park

Die Welt des Datencowboys: Cyberspace



Es ist nicht mehr weit: Inferno

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handelssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.

PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung. Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 96 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

PIZZA

Wenn es um Eßbares aller Art geht, bin hier ich zuständig – also landete die neue Pizzabäcker-Simulation von Software 2000 in meinem Testofen.Und selten hat mir ein Soft-fladen so gemundet wie dieses Wahnsinnsgame!

Eigentlich soll es hier aber natürlich den Gästen munden, denn Pizza Connection ist eine Wirtschaftssimulation im wahrsten Sinn des Wortes: Der Spieler simuliert den Besitzer einer Wirtschaft. Als solcher hat man in Konkurrenz zu sieben menschlichen oder digitalen Mitbewerbern eine internationale Restaurant-Kette aufzubauen, wobei das launige Gameplay irgendwo zwischen „Sim City", „Mad TV" und „Der Pate" angesiedelt ist.

Und weil man dabei nicht einfach irgendeinen Ersatz-Mario mimen will, darf eingangs eine passende Identität gewählt werden – von Bruno Backwahn bis Torsten Tortellini stellen sich allerlei Lichtgestalten zur Verfügung, komplett mit Charakterwerten wie Alter, Intelligenz und Vermögen. Auch der frei wählbare Standort der Heimatbasis ist nicht ganz unwichtig, die Karriere kann in Weltstädten wie Berlin oder Paris beginnen. Im Sinne eines guten Geschäfts werden diese Örtlichkeiten dann in drei Vergrößerungsstufen aus der Vogelperspektive begutachtet, und man studiert die Einwohnerzusammensetzung in den verschiedenen Bezirken. So versprechen z.B. viele Geschäftsleute eine zahlungskräftige Kundschaft, stellen aber auch Ansprüche an Ausstattung und Qualität, während sich Jugendliche eher für poppiges Interieur und moderate Preise begeistern. Per Mausklick werden nun die leerstehenden Läden in der Wunschgegend inspiziert; bei Gefallen kann man die Verhandlungen mit dem zuständigen Maklerbüro aufnehmen.

Sind diese Formalitäten erledigt, geht es an die Einrichtung: Vom Second Hand-Hocker über den Marmortisch bis zum stilvollen Steinbackofen stehen insgesamt 180 verschiedene Möbel zur Verfügung, die je nach Zielgruppe und Preis sorgsam ausgewählt werden sollten. Ja, man kann sogar eine Musik-Box aufstellen, aber auch dabei ist Umsicht geboten. Denn wer etwa den roten Capri im Meer versinken läßt, sollte sich erstens auf ältere Semester als Kundschaft einstellen und muß sich zweitens diese Schnulze auch in Wirklichkeit anhören. Andererseits lockt gepflegter Techno-Lärm wohl eher Hungerleider vom Schlage eines Joker-Redakteurs ins Lokal...

INFECTION

Man sieht schon, daß hier buchstäblich alles mit jedem zusammenhängt, und tatsächlich könnte dieser Text erheblich kürzer ausfallen, wenn wir uns auf jene Features beschränkten, die dieses hochkomplexe Game nicht bietet. So ist es schon mal nicht möglich, einen Pizzaservice zum Mars zu veranstalten, doch ansonsten strotzt das Programm nur so vor kleinen, liebevollen Details: Durch Anklicken von Satzbruchstücken kann man z.B. seine eigenen Werbezettel entwerfen, und wer dabei völligen Blödsinn verzapft, wird die Kundschaft wahrhaftig eher abschrecken als anlocken. Mafiabanden bieten lukrative Nebenverdienstmöglichkeiten an, es gibt Feuerversicherungen, Behördenärger und Statistiken en gros. Wer mag, darf auch ein paar Ratten oder Kakerlaken in den Küchen der Konkurrenz aussetzen, sollte aber über dieser Nachtarbeit nicht vergessen, regelmäßig die Tageszeitung zu studieren – neben Klamauk in jeder Form enthält sie oft auch sehr wichtige Informationen.

Zu den unterhaltsamsten Tätigkeiten gehört hier aber in jedem Fall das Erfinden neuer Geschmacks-Kreationen! Dabei hockt man vor einer buchstäblich leeren Pizza und kann sie via Klick auf die Zutatenmenüs mit den leckersten Beilagen (ganz oder kleingehackt) veredeln. Selbst Bananenpizza mit Hummer im Gurkenrand ist ohne weiteres möglich, es fragt sich nur, wer sowas bestellen soll. Wer hingegen stets die passenden Vorräte parat hält, immer geschmackvoll kocht und nicht zuviel Geld ausgibt, wird bald einen weiteren Freßtempel eröffnen können. Vielleicht diesmal etwas Edles in bester Lage? Oder gar eine Außenstelle in Moskau? Freilich kann man sich mit zunehmender Größe seines Kalorien-Imperiums nicht mehr um jede Pepperoni persönlich kümmern, aber wozu gibt es Geschäftsführer – die Kompetenzen der Filialleiter (Einkauf, Preisgestaltung, Änderung der Speisekarte oder Personalmanagement) sind sogar nach Gutdünken variierbar. All das war nur ein kleiner Einblick in die vielen Möglichkeiten dieses Games, doch wollen wir ja auch die technische Seite der Medaille nicht ganz unter den Restauranttisch fallen lassen. Dabei sticht zunächst die witzige Comic-Grafik der Zwischenscreens ins Auge, für die „Mad" und „Mad TV" wohl gleichermaßen Pate standen. Die sauber scrollenden Straßenzüge geben sich dagegen ganz seriös und sind von geschäftig hin- und hereilenden Autos bevölkert, während man das Innere seines Lokals aus der Vogelperspektive begutachten kann. Hier läßt sich tatsächlich jeder Stuhl und jeder Tisch dort hinstellen, wo er nach Meinung des Spielers hingehört, und bei Hochbetrieb füllt sich der Schuppen dann auch mit Gästen. Freilich ist die Optik insgesamt eher nett als spektakulär, wird aber von schicken Melodien und durchdachten Sound-FX (etwa Stimmengewirr in der Kneipe oder Motorbrummen in der Stadt) umrahmt. Auch der stets willigen Maus/Icon-Steuerung kann man nichts Böses nachsagen.

Wer also satirische und dennoch tiefschürfende Wirtschaftssimulationen wie „Mad TV" mag, der wird von Pizza Connection mit Sicherheit hingerissen sein. Und damit läßt sich dem Spiel eine große Zukunft prophezeien: Dieser Softteigfladen ist ein Hit, der gerade uns ausgehungerten Amiganern noch lange schmecken wird! (jn)

PIZZA CONNECTION
(SOFTWARE 2000)
WIRTSCHAFTSSIMULATION

88%
„KÖSTLICH!"

GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	74%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	92%
VARIABEL	
PREIS	DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

SECOND SAMURAI

Vor rund zwei Jahren stürmte der „First Samurai" den Amiga, damals im Auftrag des zwischenzeitlich verschiedenen Mirrorsoft-Ablegers Imageworks. Ersatzweise läßt nun Psygnosis den zweiten Fernost-Raufbold von der Leine.

Frei nach der Devise „Never change a winning team" hat die Crew um den in 8-Bit-Zeiten so rührigen Programmierer Raffaele Cecco (er hat u.a. die C64-Kultknallerei „Io" mitentwickelt) zwar Detailverbesserungen am zweiten Samurai vorgenommen, doch im großen und ganzen sieht er seinem Vorgänger verblüffend ähnlich. Aber das ist ja nicht unbedingt eine Schande...

Keine Überraschung also, daß auch der Dämonenkönig aus Teil eins wieder seinen Auftritt in der Vorgeschichte hat, diesmal durfte er ganz Japan in Schutt und Asche legen. Und weil das traditionell nur Godzilla darf, reist der rächende Held dem Bösewicht nun durch drei Zeitzonen nach, wo er sich mit dessen Stachelwürmern, Flugechsen und Robotern herumschlägt. Abgesehen von den teilweise sehr originellen Endgegnern ist die Innovation hier zwar irgendwo unterwegs verlorengegangen, doch alle für Action-Plattformen unerläßlichen Zutaten sind vorhanden: Während man sich zunächst nur mit Handkante und Fußtritten zur Wehr setzt, sammelt sich im Spielverlauf ein schöner Vorrat an jederzeit individuell abrufbaren Extrawaffen (Schwert, Wurfmesser, Smartbombs etc.) an, Zusatzleben oder frische Energie liegen häufig zum Aufklauben bereit, und wer suchet, der findet auch – Bonuskammern etwa oder sogar komplette Subgames wie z.B. eine „Asteroids"-Variante. Wer das alles schon aus dem Vorgänger zu kennen glaubt, dem sei der ebenso neue wie launige Duo-Modus ans fernöstliche Herz gelegt, denn hier ist Teamarbeit genauso möglich wie ein heißes Duell um begehrte Extraboni.

Soweit wäre ja alles in Butter, doch leider ist der Levelaufbau nicht besonders abwechslungsreich; zudem können geübte Zocker ihren Samurai binnen weniger Stunden bis zur finalen Auseinandersetzung führen. Außerdem hat man sich ein paar technische Schnitzer geleistet: Um z.B. den Optionsscreen störungsfrei bearbeiten zu können, muß die üblicherweise an Port 1 angeschlossene Maus abgeklemmt werden, da sonst der Cursor willkürlich auf und ab rast. Systemabstürze waren beim Test ebenfalls zu vermelden, Festplatten und Zweitlaufwerke werden nicht unterstützt, und am 1200er bekamen wir seit langer Zeit mal wieder Grafikfehler zu sehen – tröstlicherweise soll die 32-Bit-Schleuder aber demnächst mit einer 256farbigen Spezialversion bedacht werden. Doch auch in der Normal-Fassung agieren schon hübsch animierte Sprites vor bunten und ebenfalls animierten Berg-, Wald- und Wiesenszenarien, das Parallax-Scrolling kann überzeugen, die Musikstücke sind prima und die Sound-FX geradezu orchestral.

Einen Hit kann sich der Second Samurai aufgrund des mangelnden Feintunings und der wenigen neuen Einfälle somit nicht an den Kimono heften, ein würdiger und unterhaltsamer Nachfolger ist er aber allemal – besonders für Kämpfer mit Begleitung. (rl)

SECOND SAMURAI
(PSYGNOSIS)

PLATTFORM - ACTION

73%
„KAMPFSTARK"

GRAFIK	75%
ANIMATION	77%
MUSIK	75%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%

VARIABEL: 4 STUFEN

PREIS DM 79,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

DISK EXPANDER

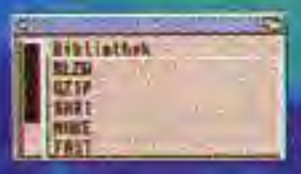
KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

DiskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund.
Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.
Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.
Kennen Sie eine bessere Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

Bei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen, ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer einsetzen.
Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.
DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!
DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.

- Warnung! Es wird dringend davor gewarnt,
- illegale Kopien von DiskExpander zu benut-
- zen, da diese in der Regel modifiziert wur-
- den und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner
- Weise gewährleisten!

DM 69,-
Abholpreis



Der Disk Expander läuft auf allen Commodore Amiga 500, 600, 1000, 1200, 2000, 2500, 3000 (T) und 4000 (T) unter Kickstart 1.2, 1.3, 2.0 und 3.0 mit oder ohne installierter Festplatte.

DiskExpander SV
DiskExpander SV ist eine spezielle Unpack-Only-Version, die wir jedem Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizensierungsverfahren anbieten. So können Sie und Ihre Kunden von der innovativen DiskExpander-Technologie profitieren. Erfragen Sie gleichzeitig unsere vorteilhaften Bundling-Preise.

Attention
The international version of DiskExpander will be available soon and we are looking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediatly including further details.

Versandpreise inkl. Versandkosten
Inland: DM 73,- V-Scheck
DM 77,- Nachnahme
Ausland: DM 77,- V-Scheck
DM 94,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33
45131 Esssen
Telefon 02 01/78 87 78
Telefax 02 01/79 84 47

CHIARI & PARTNER

SKIDMARKS vs.

Hier treten zwei neue Autorasereien geneinander an, die zunächst nicht sonderlich vielversprechend aussahen, sich aber bald als sehr spritzig entpuppten. Sollte das die Wiederentdeckung der Spielbarkeit sein?

GIB GAS, ICH WILL SPASS!

Bremsspuren im Kreisverkehr

Zuschauer ohne Tribüne

SKIDMARKS

Noch vor dem Start erschrickt man schon über die popeligen Screenshots auf der Packung; fortgeschrittene Byte-Mechaniker kriegen den nächsten Schock, wenn sie feststellen, daß Acid Software das Game größtenteils in Basic geschrieben hat. Aber schließlich stammt auch das verwendete „Blitz Basic 2" aus derselben neuseeländischen Programmierecke – wer sollte sich also besser mit dieser Sprache auskennen?

Zu sehen sind die zwölf Strecken schräg von oben, wobei die Perspektive schon etwas zu steil ist, als daß man noch guten Gewissens von einer isometrischen 3D-Ansicht sprechen könnte. Der Bodenbelag besteht meist aus Asphalt oder Erde, ansonsten gibt's Sprungschanzen, Einbahnstraßen, Kreuzungen und vor allem Kurven in allen Verschlingungen. Damit der Name der Rose auch seine Berechtigung hat, hinterlassen die Vehikel tatsächlich Brems-, Schleif- und Schleuderspuren auf dem Kurs. Gescrollt wird der komplette PAL-Overscan-Bildschirm; und das selbst dann noch perfekt, wenn man auf dem gesplitteten Zwei-Raser-Screen (bzw. vier per Modem) unterwegs ist. Im übrigen sind vier Schwierigkeitsgrade, die Spielmodi Practice, Match Race und Championship sowie acht Computerteams und vier verschiedene Autotypen im Angebot.

Der Schwachpunkt ist hier eindeutig die etwas triste, grüne oder braune Landschaftsgrafik, der man wenigstens ein paar Animationen spendieren hätte können. Die Wägelchen sind dafür ausgezeichnet animiert und sehen auf dem 1200er nochmals ein ganzes Stück besser aus – eine Extradisk für die AGA-Grafik liegt der Packung bereits bei. Allerdings können selbst auf Commos Wundermaschine höchstens zwei verschiedene Autotypen gleichzeitig antreten, was wohl an den stolzen 800 AGA-Animationen liegen dürfte. Der Sound ist dagegen in jeder Hinsicht eine Granate: Wenn man die realistischen FX und den knallharten Metal-Track anständig aufdreht, gründen die Nachbarn glatt eine Bürgerinitiative. Aber entscheidend ist letztlich das durch und durch geglückte Gameplay, das vor allem bei mehreren Teilnehmern schier endlosen Geschwindigkeitsrausch garantiert. Oder um es mit den Worten der witzig formulierten Anleitung zu sagen: Kauf mich, fahr mich, schrott mich, und dann auf ein neues!

Kreuzung am Splitscreen (A1200)

Stoßverkehr (A1200)

A1200 SPEZIALVERSION INKLUDIERT

SKIDMARKS
(ACID SOFTWARE)

RUNDKURS-RASEREI

80%
„TEAM-FUN"

GRAFIK	58%
ANIMATION	72%
MUSIK	84%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%

VARIABEL: 4 STUFEN

PREIS DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 10	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

BURNING RUBBER

BURNING RUBBER

Weder den gleichnamigen Uraltklassiker vom C64 noch einen Arcade-Automaten hat Ocean hier umgesetzt; und es ist auch keine Filmversoftung – obwohl der Streifen „Auf dem Highway ist die Hölle los" bei dieser illegalen WM auf öffentlichen Straßen unübersehbar Pate gestanden hat. Ähnliches kennt man schon von „Test Drive 2", und bei „Chase HQ" lag ja einst genau die umgekehrte Rollenverteilung vor. Ansonsten hat diese 3D-Rallye aber ganz normale Features zu bieten, so gibt's eine Karte für die Streckenplanung, einen Shop à la „Super Cars" und Punkte wie in der Formel 1.

Etwas enttäuscht wird mancher über die vorrätigen Karossen sein, die einen repräsentativen Querschnitt des Joker-Fuhrparks bilden: Ford Fiesta, Renault R5, Nissan Sunny, Opel Astra, VW Golf und Peugeot 205 sind zwar jeweils auch in schnelleren Turboversionen erhältlich, aber wahrhaft nicht der Stoff, aus dem Benzinträume sind. Mit diesen Alltagsschleudern kann man nun entweder quer durch Europa von Schottland bis Spanien oder in der amerikanischen Alternative von Washington nach Florida brettern. Für unterhaltsamen Ärger sorgen dabei regennasse oder verschneite Straßen, Nebel, Hindernisse auf der Fahrbahn, Fußgänger und nicht zuletzt Polizeistreifen, bei denen keinerlei Ausreden, sondern bloß noch die drei Continues helfen.

Wer sich jedoch immer an die vorgeschriebene Geschwindigkeit hält, wird nie genügend Punkte und Prämien zusammenbringen, um sich mit Ersatzteilen bzw. (Nitro-) Extras einzudecken oder gar die Burning Rubber-WM zu gewinnen.

Den besten Lenkradersatz gibt hier der Joystick ab, aber auch via Maus oder Tastatur klappt die Bedienung durchaus zufriedenstellend. Die Schaltung stellt sowohl in der automatischen als auch in der manuellen Variante einen idealen Kompromiß zwischen Lebensnähe und Spielspaß dar. Genauso gut abgestuft sind die drei Schwierigkeitsgrade – der leichteste eignet sich für Sonntagsfahrer, und beim schwersten entfallen alle Warnungen vor Kreuzungen oder dem Abkommen von der eingangs festgelegten Strecke. Die Musik zur Einstimmung ist recht nett, als zusätzliches Gimmick liegt der Packung ein Demo der britischen Popgruppe „Utah Saints" bei. Die Effekte hätten dagegen ruhig etwas einfallsreicher sein können, so muß man sich z.B. auch in Europa die amerikanische Polizeisirene anhören. Grafisch ist eher schlichte Hausmannskost angesagt, da man zugunsten der atemberaubenden Geschwindigkeit auf optische Spielereien weitgehend verzichtet hat. Die A1200-Besitzer dürfen immerhin noch auf eine aufgepeppte Spezialversion hoffen, für die A1000-Veteranen ist der Ofen allerdings mangels Kompatibilität jetzt schon aus, was leider auch für Skidmarks gilt.

Haben Sie auch Fuchsschwänze?

London à la Karte

ENDWERTUNG

Vom Erlebniswert her sind die beiden Konkurrenten grundverschieden: Der „verbrannte Gummi" spricht vor allem den einsamen Asphaltcowboy an, der sein Leben dem Kampf gegen die Uhr und unverständige Behördenvertreter gewidmet hat. Die „Bremsspuren" wiederum entfalten ihre Reize erst so richtig in einem Kreis von Gleichgesinnten, denen fröhliche Rempeleien auf unwegsamem Untergrund über alles gehen. Entscheiden muß also der persönliche Geschmack, aber völlig falsch liegt man weder bei Skidmarks noch bei Burning Rubber!

BURNING RUBBER
(OCEAN)

3D-RENNEN

73%
„VERBOTEN"

GRAFIK	66%
ANIMATION	75%
MUSIK	71%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	75%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Paris bei Nacht

In meinem Golf bin ich der Wolf!

LABYRINTH OF TIME

Zeit für CD: Electronic Arts' erstes Adventure für das CD^{32} kommt vom CD-ROM der PCs und läuft auch auf dem CDTV oder sogar einem 500er mit CD-Laufwerk am SCSI-Port. Die Frage ist nur, wohin es läuft?

Nun, vermutlich in die wohlverdiente Vergessenheit. Aber gemach, ziehen wir uns erst mal die abstruse Story rein: Der böse König Minos zwingt seinen Architekten, ein (historisch gesehen zweites) Labyrinth zu bauen, mit dessen Hilfe er Raum und Zeit manipulieren kann. Doch der bedrängte Baumeister durchschaut die finsteren Welteroberungspläne und saugt im schicken Intro kurzerhand einen harmlosen U-Bahnfahrgast durch ein Dimensionstor, um Hilfe zu erlangen. Der darf nun in diversen Epochen nach einem zur Zerstörung des Labyrinths benötigten Gegenstand fahnden...

Die Suche gestaltet sich wie eine (per Pad menügesteuerte) 3D-Kamerafahrt durch sehenswerte Raytracing-Bilder, wobei vom antiken Tempel über den Wilden Westen bis zur Raumstation des 21. Jahrhunderts alle Locations mit ebenso dramatischer wie psychedelischer Musik unterlegt sind. Unterwegs taucht ab und an mal ein Item auf, das an anderer Stelle richtig einzusetzen ist, es müssen Knöpfe gedrückt, Schlüssel zu Schränken oder Türen gefunden und ein paar sehr hausbackene Puzzles (etwa Zahlenschieberätsel) geknackt werden. Fünf Spielstände können abgespeichert werden, und um sich im Dimensions-Labyrinth der Zeitzonen nicht zu verirren, gibt's Automapping.

Bloß Spielspaß und Abwechslung, so was gibt's hier kaum. Daß die Raytracing-Optik zwar Eindruck schindet, auf Dauer jedoch eine arg unterkühlte Stimmung produziert, ließe sich ja noch verschmerzen, der Mangel an Action für den einsamen Zeitreisenden hingegen nicht. Kurzum, ein langweiliger Grafikblender für CD-Freaks. (ms)

LABYRINTH OF TIME
(ELECTRONIC ARTS)
ZEITREISE-ADVENTURE

58%
„AUSZEIT!"

GRAFIK	88%
ANIMATION	55%
MUSIK	80%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	56%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 79,-

CD^{32}

Kingmaker

Ausflüge ins militärpolitische Strategielager veranstaltet U.S. Gold ja eher selten – und nach dieser gründlich mißlungenen Brettspielversoftung ahnt man auch, warum...

Wie bei der Pappvorlage von TM Games spielt das Geschehen in England zur Zeit der Rosenkriege, als sich diverse Blaublüter um die Thronfolge zankten. Im Weitstreit mit bis zu fünf Digi-Feldherrn soll man seinen ganz persönlichen Kronenkorken unterstützen und die Konkurrenz von der britischen Landkarte fegen. Das macht man durch rundenweises Umherschieben der eigenen Einheiten auf ebendieser Karte, sobald es dabei zur Begegnung mit dem Feind kommt, wird das Ergebnis der Schlacht wahlweise auf einem separaten Kampfscreen (in Echtzeit à la „Centurion") ausgefochten oder einfach vom Amiga ausgewürfelt. Daneben sorgen aber auch die Pest, das englische Wetter und die eigenen Leibadeligen für Ärger; letztere, weil sie ständig mit Titeln und Pöstchen bei Laune gehalten werden wollen. Aus diesem Konzept läßt sich Vieles machen, also auch ein miserables Spiel: Die Landkarte ist schon arg spartanisch ausgefallen, aber der Kampfscreen sieht nur noch nach Grafikfehler aus. Dazu flackern die Sprites erbärmlich, der Sound wird von jeder Textverarbeitung übertroffen, und das Spieltempo ist selbst auf dem 1200er reif für das Guiness-Schwarzbuch der Negativrekorde!

Ansonsten könnte man über die Maussteuerung sogar noch diskutieren, bei den eingestreuten Bugs und sonstigen Merkwürdigkeiten des Programms hört der Spaß dagegen auf! Manchmal verschwinden ganze Armeen vorübergehend einfach vom Screen, und wie die Schlachten ausgehen, bestimmt anscheinend der nackte Zufall. Nö, diese Rose hat eindeutig ein paar Dornen zuviel... (mic)

KINGMAKER
(U.S. GOLD)
KRIEGS-STRATEGIE

17%
„DORNIG"

GRAFIK	38%
ANIMATION	11%
MUSIK	9%
SOUND-FX	4%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	11%

VARIABEL

PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

Erschliessen Sie sich die Welt der Grafik durch Professional Draw light von GOLD DISK zu einem unglaublichen Preis.

Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen.
Auch die Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden.
Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.

Also nicht mehr lange warten.
Die PC-POWER-DISK 1 gibt es ab 26. Januar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Und für Spiele-Freaks!

Indiana Jones
und der letzte Kreuzzug

Das Original-Adventure von Lucasarts Games.
Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral.
Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.

Die PC-SPIELE-DISK 1 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

MAILBOX

Willkommen zur großen Leserbrief-Tombola namens Mailbox! Die Regeln sind einfach: Alle Kandidaten schicken uns einen Brief, die Sieger erhalten dann eine Antwort von uns als Preis. Hier kommen nun aber die Verlierer – sie müssen unsere Kommentare in aller Öffentlichkeit ertragen...

Leserbriefe

LIZENZ-LAPSUS

Ich fände es zwar auch toll, wenn wir Amiganer in Zukunft von weiteren Lucas-Adventures beglückt werden würden, doch halte ich das leider für recht unwahrscheinlich. Wie aus dem „Umsatz durch Umsetzung"-Leserbrief in der Januar-Mailbox schon deutlich wird, sind Amigas in den Staaten wirklich Mangelware, und offenbar ist Lucas Arts nicht daran interessiert, allein für den (verhältnismäßig starken) deutschen Markt zu produzieren. Andererseits würde eine Lizenzvergabe vermutlich mit 'nem herben Qualitätsverlust enden: Das fragliche Softwarehaus müßte dann ja eine Menge Kohle für die Rechte rausrücken, und so bliebe für das eigentliche Game zuwenig Kapital übrig. Wir hätten somit zwar eine Umsetzung, doch die wäre unter aller Sau – man kennt das Lizenzspiel-Problem derweil ja zur Genüge...
fürchtet Jörg Holschuh aus Waldkirch.

Ja, daß sich Lucas Arts von der „Freundin" trennen will, bricht nicht nur Dir das Herz – mit dem Stapel diesbezüglicher Zuschriften könnten wir schon Michaels Geldspeicher neu tapezieren! Dennoch lassen wir die Hoffnung nicht fahren, zumal Deine Befürchtungen nicht unbedingt zutreffen müssen: Erstens kommt eine Umsetzungs-Lizenz längst nicht so teuer wie z.B. eine aktuelle Filmlizenz, und zweitens könnte es ja die Lucas-Artisten überzeugen, daß Ihr gerade „Indy IV" zum Amiga-Spiel des Jahres gewählt habt.

MESSE-MASSEN

Zuerst muß ich mich darüber beschweren, daß auf der Kölner Messe nur so wenig Ausstellungsfläche zur Verfügung stand. Nächstes Mal sollte der Veranstalter besser gleich drei Hallen anmieten, dadurch wäre ein noch größerer Erfolg gesichert – ich kann mir nämlich vorstellen, daß einige Leute nicht auf die 94er Messe fahren werden, wenn wieder so wenig Ellbogenfreiheit geboten ist. Obwohl das Gedränge wirklich ziemlich schlimm war, kann einen hundertfünfzigprozentigen Amiganer wie mich nichts aufhalten, also werde ich auf alle Fälle wieder mit dabei sein!
Jetzt zu etwas anderem: Kürzlich kaufte ich mir die AGA-Version von „Sim Life". Die Enttäuschung war groß, als das Titelbild trotz Multisync-Monitor im Interlace-Modus „bewundert" werden durfte. Das Game macht ja wirklich Laune, aber ein solches Manko hätte man im Test auf alle Fälle erwähnen sollen! Zum Glück besitzt die Workbench nun aber ein Tool, das „Icontrol" heißt und bei Interlace-Auflösungen einen Non-Interlace-Screen erzwingt. Mit diesem Umweg kann man's dann doch ohne Flimmerei spielen.
freut sich Ilija Rankic aus Neckartenzlingen.

Natürlich hast Du recht, was das elende Gedränge auf der Kölner Show betrifft, wir wollen aber trotzdem hoffen, daß es niemand von einem Besuch in diesem Herbst abschreckt. Stell Dir mal vor, die Veranstalter würden jetzt extra mehr Raum buchen ,und dann kommen die Leute wegen der letztjährigen Enge tatsächlich spärlicher – dann ginge das Spielchen ja in einem Jahr von vorne los!
Deine Interlace-Probleme mit der AGA-Version von „Sim Life" sind bei uns übrigens nicht aufgetreten, außerdem schafft Icontrol ja tatsächlich Abhilfe, wenn man dort die Option „Modus übernehmen" anwählt. Was soll also der Aufstand?

MIT PLATTE AUF DER MATTE?

Es entspricht zwar der Wahrheit, daß immer mehr Games den 1200er ausnutzen, doch wo bleiben die angekündigten Spezialversionen von „Civilization", „Wing Commander" und anderen Meilensteinen der Softwaregeschichte? Zudem laufen auch viele neue Games nur mit Einschränkungen auf Commos Wunderkiste: Der „Eishockey Manager" z.B. läßt sich wegen Mangel an Arbeitsspeicher nicht auf HD installieren, und „Syndicate" produziert im Festplattenbetrieb so viele Fehler, daß man manche Missionen gar nicht spielen kann. Ich frage mich, warum derlei Mängel in keiner Zeitschrift erwähnt werden!
Na, trotz allem scheint der Amiga langsam wieder ein ernstzunehmender Konkurrent von Konsolen und DOSe zu werden. Wäre schön, hat mich doch gerade der Amiga Joker dazu bekehrt, nur noch Originale zu kaufen. Ein Schritt, der sich gewiß gelohnt hat, denn komplexe Spiele wie etwa das phantastische „Ambermoon" (das bei Euch beinahe noch zu schlecht weggekommen ist) sind ihr Geld absolut wert!
findet The Amiga Priest of Gelsenkirchen aus Gelsenkirchen.

Nachdem der Nachschub an spezieller A1200-Soft mittlerweile ja schon kräftig rollt, rollen auch immer wieder Meilensteine an; „Wingization" und „Civil Commander" hat man uns z.B. für die nächste Ausgabe (wieder mal) fix zugesagt. Und anläßlich des

Wiederaufflammens der Amiga-Begeisterung bei den Softwarehäusern sollte man vielleicht mal das eine oder andere Hühnerauge zudrücken, wenn der HD-Betrieb einer „Normalversion" am 1200er ein paar Zicken macht – freuen wir uns lieber, daß inzwischen nahezu alle Fassungen auch auf diesem Rechner laufen!

DER GLANZ DER ALTEN TAGE

Es begab sich im Jahre des Herrn 1986, daß der kleine J. aus F. (also ich) unter dem Weihnachtsbaum feuchte Augen bekam. Dort lag nämlich ein nigelnagelneuer A500 und machte mich zum glücklichsten Menschen des Universums, zumal in den folgenden Jahren noch allerlei Zubehör eintrudelte: Zusatzfloppies, Speichererweiterung und dergleichen. Ich entdeckte ein tolles Game nach dem anderen (etwa „Railroad Tycoon", „Civilization", „Larry I" oder „Sim City"), „Bugs" hielt ich für eine Nachfolge-Formation der Beatles, Raubkopierer haßte ich noch mehr als Dosenspinat, und schließlich fiel mir sogar der AJ in die Hände – die Idylle hätte nicht idyllischer sein können!

Dann aber kaufte ich mir eines trüben Tages „Epic", und von da an ging's bergab! Neue Programme stürzten entweder ab, funktionierten gleich gar nicht mehr und kamen mit Schreib-Lese-Fehlern oder gar Viren (!) daher. Den Vogel schoß „Das Schwarze Auge" ab, trieben dort doch mehr Bugs als Monster ihr Unwesen. Kurzum: Ich wurde zum schlimmsten Kettenkopierer, den man sich vorstellen kann, denn wenn ein Spiel eh nicht funktioniert, warum soll man es sich dann für teures Geld kaufen?

Aber dann sah ich ein Zeichen! Es hieß „Amiga 1200" und kostete 699 Mäuse. Meine alten Ideale und mein Glauben an ein Leben nach der Schlußsequenz kehrten zurück. Mein 500er ging per Annonce nach München, meine Disketten landeten im Müll, und der Glanz der alten Tage war wieder da. Daher mein Appell an die Softwarehersteller: Laßt es nie wieder soweit kommen!

P.S.: Brigitta, wenn Du zehn Jahre jünger wärst (oder ich zehn Jahre älter), würde ich mit Dir nach Hawaii durchbrennen und dort alle Friseurgeschäfte der Insel unsicher machen!

schleimt J. aus F.

Du bist also schuld daran, daß wir so lange mit schluderigen Versionen leben mußten – was mußtest Du Dir auch „Epic" kaufen?! Abgesehen vom nicht ganz einleuchtenden Kausalzusammenhang der von Dir geschilderten Ereignisse sind wir aber ganz auf Deiner Seite: Bugs gehören in den Garten, Raubkopien auf den Müll und gute Spiele in den Amiga!

Brigitta läßt Dir noch bestellen, sie sei tatsächlich zehn Jahre jünger, würde aber trotzdem nicht mit Dir durchbrennen. Verständlich, welche Braut will in Hawaii schon beim Friseur herumhängen? Nimm lieber noch etwas Nachhilfe bei Larry...

SAPPER(S)LOT!

Nachdem nun alle Welt vom CD[32] redet (und ich auch bald eines besitzen werde), muß ich allerdings mal ein bißchen Kritik an der neuen Schleuder loswerden. Auf der Hardwareseite kann das Teil ja mit einigen recht beeindruckenden Daten glänzen, aber was haben sich die Entwickler nur dabei gedacht, als sie dem Gerät ein EEPROM einbauten? Warum hat man es nicht für PCMCIA-Cards eingerichtet? Die Vorteile lägen doch auf der Hand: PCMCIA läßt sich hervorragend zum Absaven von Spielständen und Highscores nutzen, bietet das x-fache an Speicherplatz und ist zudem noch transportabel, so daß man zu einem Freund gehen und dort weiterspielen kann! Und bei alledem wäre ein passender Slot weder allzu teuer geworden, noch hätte er größere technische Probleme aufgeworfen. Mag ja sein, daß Commodore eine gute Idee nach der anderen hat, aber warum können

Softsale
Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404
05021/910416 und 910417

AMIGA

1869	DV	69,90 DM
Addams Fam.	DA	49,90 DM
Air Land Sea	DA	74,90 DM
Alien 3	DA	49,90 DM
Alienbreed Sp. E.	EA	29,90 DM
Alienbreed 2	DA	49,90 DM
Ancient Art	DA	69,90 DM
Ambermoon	DV	79,90 DM
Anstoss	DV	69,90 DM
Apocalypse	DA	49,90 DM*
Aquatic Games	DA	54,90 DM
Arabian Nights	DV	64,90 DM
Archers Prod.	DA	49,90 DM
Arm. Gretd. 2	DA	64,90 DM*
Assassin Sp. E.	DA	29,90 DM
Aufschwung Ost	DV	64,90 DM
A-Train	DV	79,90 DM
-Constr. Kit	DV	49,90 DM
B-17 Fly. F.	DA	69,90 DM
Battle Isle 2	DV	79,90 DM*
Bats vs. World	DA	49,90 DM
Bat 2	DA	74,90 DM
Battlechess 2	DA	54,90 DM
Battle Isle D. 2	DA	49,90 DM
Battle Team	DA	74,90 DM
Bazooka Sue	DV	79,90 DM*
Beavers	DA	59,90 DM*
BC Kid	DA	59,90 DM
Best of Best	??	in Vorb.
Bills Tomato G.	DA	59,90 DM
Birds of Prey	DA	69,90 DM
Biltmap Bl. C.	DA	49,90 DM
Blastar	DA	49,90 DM
Body Blows	DA	54,90 DM
-Galactic	DA	49,90 DM
Bubble Bobble	EA	29,90 DM
Burst. Man Pr.	DV	64,90 DM
Bumtime	DV	69,90 DM
Castle	EA	59,90 DM
Cal. Games 2	DA	49,90 DM
Campaign	DA	69,90 DM
Campaign	DV	74,90 DM
-Data	DA	49,90 DM
Cannonfodder	DA	49,90 DM
Castles	DA	59,90 DM
-Data	DA	39,90 DM
Catch Em	EA	49,90 DM
Centurion	DA	29,90 DM
Chaos Engine	DA	49,90 DM
Chamo. Man	EA	59,90 DM
Chessm. 2100	EA	49,90 DM
Christoph Kol.	DV	74,90 DM*
Civilization	DV	74,90 DM
Cohort 2	EA	54,90 DM
Combat Air P.	DA	64,90 DM
Combat Class.	DA	54,90 DM
Contraptions	DA	44,90 DM
Cool Spot	DA	59,90 DM
Creatures	EA	49,90 DM
Crewders	DA	64,90 DM*
Curse of Ench.	EA	59,90 DM
Cytron	EA	59,90 DM
D Day	EA	64,90 DM
Das schw. Auge	DV	69,90 DM
Daughter of Serp.	DV	74,90 DM*
Der Patrizier	DV	69,90 DM
Der Schatz im S.	DV	79,90 DM*
Desert Strike	EA	64,90 DM
Die Siedler	DV	79,90 DM
Dogfight	DA	69,90 DM
Double Drag. 3	DA	49,90 DM
Dungeon M./Cub	DV	59,90 DM
Dune 2	DV	59,90 DM
Dynablaster	DA	54,90 DM
Eishockey Man.	DV	69,90 DM

Elite 2	DA	59,90 DM
Elysium	DV	69,90 DM
Elvira 2	DA	49,90 DM*
Emerald Mine 2	DA	29,90 DM
Epic	DA	69,90 DM
Espana 92	DA	54,90 DM
Eye of the Beh.	DV	69,90 DM
Eye of the Beh. 2	DV	79,90 DM
F-15 Str. Ea. 2	DA	39,90 DM
F-19 Stealth	DA	39,90 DM
F-117 Nighth.	DA	69,90 DM
Fant. Worlds	DA	74,90 DM
Fire & Ice	DA	49,90 DM
Flashback	DV	64,90 DM
Fighter Bomber	DA	29,90 DM
Footb. Man. 3	??	in Vorb.
Form. 1 GP	DA	74,90 DM
G 2	??	in Vorb.
Game of Life	DA	59,90 DM
Global Effect	DA	59,90 DM
Global Glad.	DA	59,90 DM
Goal	DV	59,90 DM
Goblins 2	DV	74,90 DM
Gobliins 3	DV	69,90 DM
Gunship 2000	DA	69,90 DM
Häger der Schr.	DV	59,90 DM
Hannibal	DV	69,90 DM
Harpoon 1.2.1	DA	69,90 DM
-Battleset 3	DA	39,90 DM
-Battleset 4	DA	39,90 DM
Hünter Azzaul.	EA	59,90 DM
Hattrick	DA	69,90 DM*
Hexuma	DV	79,90 DM
Hired Guns	DA	64,90 DM
History Line	DV	74,90 DM
Hook	DA	49,90 DM
Hot N. Prmth.	DA	39,90 DM
Humans	DA	54,90 DM
Human Race	DV	69,90 DM
Indy 4	DV	79,90 DM
Int. Sp. Chall.	DA	54,90 DM
Ishar 2	DV	59,90 DM
Invoc. und Catd	DA	69,90 DM*
Jack Nicklas G.	EA	29,90 DM
Jaguar XJ 220	DA	49,90 DM
James Pond	EA	29,90 DM
John Madden F.	DA	54,90 DM
Jonathan	DV	79,90 DM
Jurassic Park	DV	64,90 DM
J.Conners GC2	DA	29,90 DM
Kings Quest 6	DV	64,90 DM*
Kingmaker	DV	64,90 DM
Knights Furth.	??	in Vorb.
Legend	DA	54,90 DM
Legend of Kyr.	DV	59,90 DM
Lem. S. L. 5	DV	59,90 DM
Lemmings DP	DA	49,90 DM
Lemmings 2	DA	64,90 DM
Lethal Weapon	DA	49,90 DM
Liberation	DA	59,90 DM*
Liverbird	DA	59,90 DM
Lobi Divil	??	in Vorb.
Locomotion	DV	59,90 DM
Lords of Power	DA	74,90 DM
Lost Treas. Inf.	EA	69,90 DM
Lost Vikings	DV	64,90 DM
Lothar Matthäus	DV	64,90 DM
Lotus Comp.	DA	59,90 DM
M 1 Tank Pl.	DA	39,90 DM
Mad News	DV	69,90 DM*
Mad TV	DV	69,90 DM
Mc Donald L.	DA	49,90 DM
Mega Coll.	DA	54,90 DM

Mega lo MUFS	DA	59,90 DM
Mega Mix	DA	59,90 DM
Might & M. 3	DV	69,90 DM
Monkey Isl.	DV	69,90 DM
Monkey Isl. 2	DV	79,90 DM
Morph	DA	49,90 DM
Mortal Kombat	DA	59,90 DM
Mister Nuts	??	in Vorb.
Nick Faldo G.	DA	79,90 DM
Nicky Boom 2	DA	64,90 DM
Nigell Mansell	DA	54,90 DM
Nr. 2 Cyll.	DV	69,90 DM
Overdrive	DA	49,90 DM
Penthouse Bin	DA	39,90 DM
-Deluxe	DV	59,90 DM
PGA Tour Golf+	DA	59,90 DM
Pinball Dreams	DA	54,90 DM
Pinball Fant.	DA	54,90 DM
Pirates	DA	39,90 DM
Popolus 2+	DA	69,90 DM
Powermonger	DA	59,90 DM
-Data	DA	39,90 DM
Premier Man.	EA	49,90 DM
Prime Mover	DA	59,90 DM
Project Terra	DA	64,90 DM*
Project X	DA	49,90 DM
Proph. of Sh.	DV	69,90 DM*
Push over	DA	49,90 DM
Qwik.	DA	34,90 DM
Railr. Tyc.	DA	74,90 DM
Rampart	EA	64,90 DM
Raving Mad	DA	49,90 DM
Reach for Skies	DA	59,90 DM
Road Rash	DA	54,90 DM
Rome AD 92	DV	64,90 DM
Sabre Team	DA	49,90 DM
Seek. Sourcer	DA	49,90 DM
Sensi Soccer 2	DA	74,90 DM
Sim City Dek.	EA	69,90 DM
Sim City Prop.	EA	54,90 DM
Sim Earth	EA	79,90 DM
Sim Life	DV	79,90 DM
Soccer Kid	DA	64,90 DM
Space Legends	EA	69,90 DM
Space Hulk	DA	64,90 DM
Spec. Forces	DA	74,90 DM
Sports Masters	DA	59,90 DM
Starush	??	59,90 DM*
Storm Master	DA	54,90 DM
Street F. 2	DA	59,90 DM
St. Thomas	DV	64,90 DM*
Subtrade	??	in Vorb.
Super Frog	DA	49,90 DM
Super Hero	DA	64,90 DM*
Super Mon. GP	DA	29,90 DM
Super Tetris	DA	74,90 DM
Syndicate	DV	64,90 DM
Theatre of D.	DA	64,90 DM
The Chaos Engine	DA	49,90 DM
The Greatest	DV	59,90 DM
The lost Vikings	DV	64,90 DM
The port. General	DV	74,90 DM
-Data	DA	44,90 DM
Transactica	DV	59,90 DM
Tracon 2	EA	79,90 DM
Trom II	??	in Vorb.
Trops o Treas.	DV	64,90 DM
Turrican	DA	29,90 DM
Turrican 2	DA	29,90 DM
Turrican 3	EA	49,90 DM*
Turtles 2	DA	29,90 DM
Twilight 2000	DA	69,90 DM*
Ugh!	DA	54,90 DM

Ultimate Golf	EA	29,90 DM
Unitiem 2	DA	64,90 DM
Walker	DA	64,90 DM
War in Gulf	DV	69,90 DM
Whales Voy.	DV	69,90 DM
Wing Comm.	DV	79,90 DM
Winter Olymp.	DA	64,90 DM*
Wizardry 7	DV	79,90 DM*
Wiz Kid	DA	49,90 DM
Worldys World	DA	49,90 DM
Worlds of Log.	EA	59,90 DM
WWF Wrestling	DA	64,90 DM
WWF Eur. Rampl	EA	54,90 DM
Yo ! Joe !	DA	59,90 DM
Zool	DA	49,90 DM
Zool 2	DA	49,90 DM
Zeppelin	DV	84,90 DM

AMIGA 1200/4000

1869	DV	69,90 DM
Alienbreed 2	DA	59,90 DM
Anstoss	DV	69,90 DM
Body Bl. Gal.	DA	59,90 DM
Bumtime	DV	69,90 DM
Civilization	DV	69,90 DM*
Dynatech	DV	59,90 DM
Elysium	DV	69,90 DM*
Hattrick	DV	69,90 DM*
Ishar	DV	69,90 DM
Ishar 2	DV	64,90 DM
Jurassic Park	DA	64,90 DM
Kings Quest 6	DA	64,90 DM*
Penthouse Del.	DV	59,90 DM
Robocod	DA	49,90 DM
Sim Life	DV	79,90 DM
Soccer Kid	DA	64,90 DM
Star Trek 25th	EA	69,90 DM
T.F.X.	DA	69,90 DM*
Transarctica	DV	59,90 DM
Whales Voy.	DV	64,90 DM
Wing Comm.	DV	64,90 DM*
Zool	DA	49,90 DM
Zool 2	DA	49,90 DM*

JOYSTICKS QUICKJOY AMIGA

SV 119 Junior	14,90 DM
SV 120 Junior Stick	14,90 DM
SV 121 I Turbo	14,90 DM
SV 122 II	14,90 DM
SV 123 III Superch.	19,90 DM
SV 124 II Turbo	19,90 DM
SV 125 V Superch.	34,90 DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90 DM
SV 127 VII Topstar	34,90 DM
SV 128 Megaboard	34,90 DM
SV 129 IX Footpedal	49,90 DM
SV 131 Superstar	24,90 DM
SV 132 Hyperstar	29,90 DM
SV 135 Megastar	39,90 DM
SV 134 Jun. M.-star	29,90 DM

JOYSTICKS GRAVIS AMIGA

Switch	64,90 DM
Switch Clear	69,90 DM

DISKETTEN

NoName DD 10er	9,90 DM
Virgin DD form. 10er	14,90 DM
NoName HD 10er	14,90 DM
Virgin HD 10er	19,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

Act Raiser	124,90 DM
Addams Family	119,90 DM
Aero d. Aki.	139,90 DM
Alfred Chicken	139,90 DM*
Alien 3	129,90 DM
Alien vs. Pred.	124,90 DM*
Amazing Tennis	139,90 DM*
Asterix	109,90 DM
Axelay	129,90 DM
Batman returns	129,90 DM
Battleclash	119,90 DM
Beethoven	124,90 DM*
Blazing Skies	134,90 DM
Blues Brothers	119,90 DM
Bomberman	109,90 DM
Bubsy	119,90 DM
Chuck Rock	109,90 DM
Cliffhanger	109,90 DM
Congos Caper	119,90 DM
Cool Spot	129,90 DM
Cosmo Gang	in Vorb.
Crash Dummies	129,90 DM
Cybernator	129,90 DM
Darius Twins	109,90 DM
Dracula	in Vorb.
Drakkhen	139,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

Fatal Fury	129,90 DM
Final Fight	129,90 DM
Ford Samurai	129,90 DM
Flashback	134,90 DM
Jimmy Connors	129,90 DM
Lagoon	139,90 DM
Legend of Zelda	94,90 DM
Magic Quest	119,90 DM
Magic Sword	129,90 DM
Mayor Tillz	134,90 DM
Mario Kart	94,90 DM
Mortal Kombat	144,90 DM
Mystic Quest	94,90 DM
NBA All Star	119,90 DM
NHLPA Hockey	129,90 DM
PGA Tour Golf	129,90 DM
Prince of Persia	129,90 DM
Protector	129,90 DM
Robocop3	119,90 DM
Sim City	94,90 DM
Spankys Quest	114,90 DM
Star Fox	119,90 DM
Star Wars	134,90 DM
Street F. 2 Turbo	139,90 DM
Super Aleste	119,90 DM
Super Mario All St.	94,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

Super Mario World	119,90 DM
Super Off Road	129,90 DM
Super R-Type	94,90 DM
Super Swiv	139,90 DM
Super Soccer	94,90 DM
Super Tennis	94,90 DM
Tazmania	134,90 DM
Terminator 1	139,90 DM
Test Drive 2	129,90 DM
The lost Vikings	119,90 DM
Tiny Toons	129,90 DM
Top Gear	119,90 DM
Tom & Jerry	124,90 DM
Turtles 4	119,90 DM
Wing Commander	139,90 DM
-Spec. Ops.	139,90 DM
World L. Basketb.	89,90 DM
WWF Royal Rumble	139,90 DM

SUPER NINTENDO JOYSTICKS

ASCII Pad	49,90 DM
High T. Controller	29,90 DM
SV 334 Propad	34,90 DM
SV 336 Pradeo I	99,90 DM
SV 337 Pradeo II	69,90 DM
SV 338 Top Fighter	149,90 DM

SEGA MEGADRIVE DT. MOD.

Aladdin	114,90 DM
B.O.B.	109,90 DM
Davis Cup Tennis	109,90 DM*
Double Clutch	109,90 DM*
F 1	114,90 DM
Gunstar Heroes	109,90 DM
Jurassic Park	109,90 DM
Mission Tours	109,90 DM*
MIG 29	109,90 DM
Olympics	89,90 DM
Ranger X	109,90 DM*
Shining Force	124,90 DM
Shinobi 3	109,90 DM
Chuck Rock 2	109,90 DM
Techno Clash	109,90 DM
Two Tribes	109,90 DM
Wimbledon	109,90 DM
X-Men	89,90 DM

SEGA MEGA CD

After Burner 3	89,90 DM
Batman returns	109,90 DM
Jaguar XJ 220	89,90 DM
Prince of Persia	89,90 DM
Sherlock Holmes	119,90 DM
Time Gal	89,90 DM

BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

AND CALL PLAY
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

S.Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versand Mo.-Fr. 10-18 Uhr
Tel. 0281 - 31641 oder
0281 - 31642
Fax 0281 - 23493 oder
02803 - 8161
Ladenpreise variieren
0281 - 25922
02821 - 14483

Ladenlokale:
46483 Wesel Auf dem Dudel 8
47533 Kleve Gasthausstr. 12

Achtung Ladenlokal - Neueröffnung am 01.04.94 in :
47608 Geldern / Glockengasse 13

Amiga			Amiga			Amiga		
1869	DV	69,95	Der Patrizier	DV	67,95	Rules of -		
A-Train	DV	77,95	Die Siedler	DV	79,95	Enganement 2	DA	64,95
A-Train -			Desert Strike	DA	57,95	Second Samurai	DA	x64,95
Const. Set	DA	42,95	Disposible -			Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Aband.Plac.2	DV	69,95	Hero	DA	59,95	Sim Ant	DV	79,95
Airb.USA	DA	79,95	Dog Fight	DA	69,95	Sim City Del.	DA	82,95
Airb. Europa	DA	69,95	Dragons Lair 3	DV	x79,95	Sim Earth	DV	79,95
Air Forces-			Dune 2	DV	49,95	Simon Sorcerer	DV	69,95
Comander	DA	59,95	Dynablaster	DA	59,95	Skidmarks	DA	49,95
Alfred Chick.	DA	49,95	Dynatech	DV	57,95	Soccer Kid	DA	59,95
Alien 3	DA	49,95	Eish.Manager	DV	69,95	Space Hulk	DA	64,95
Alienbreed 2	DA	49,95	Elite 2	DV	59,95	Streetfighter 2	DA	49,95
Ambermoon	DV	79,95	Elfmania	DA	x49,95	Superfrog	DV	49,95
Anstoss	DV	59,95	Elysium	DV	69,95	Surf Ninja	DA	59,95
Apocalypse	DA	x52,95	Euro Soccer	DA	49,95	Syndicate	DV	59,95
Arab.Nights	DV	59,95	Fallen Empire	DV	79,95	Tornado	DA	69,95
Assasin	DA	49,95	Fatal Strokes	DA	x69,95	Transarctica	DA	54,95
ATAC	DA	x69,95	F117 Nighthawk	DA	69,95	Turrican 3	EV	49,95
Aufschw.Ost	DV	59,95	Flashback	DV	62,95	T2/Terminater	DA	59,95
B-17 Fly.Fortr.	DA	67,95	Formula One -			Uridium 2	DA	49,95
Bart versus -			Grand Prix	DA	74,95	Walker	DA	59,95
the World	DA	49,95	Fury of the -			Whales Vojage	DV	59,95
Batmann ret.	DA	62,95	Furries	DA	59,95	When Worlds War	DA	x69,95
Battle Team	DV	67,95	Genesia	DA	x69,95	Worlds of Legends	DA	54,95
Battle Isle-			Globdule	DA	59,95	WWF 2	DA	49,95
Data 2	DV	49,95	Goblins 2	DV	69,95	Zeppelin	DV	x69,95
Battle Isle 2	DV	x79,95	Goblins 3	DV	69,95	Zero	DA	x59,95
Battletoads	DA	x59,95	Goal	DV	49,95	Zool 2	DA	54,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	Gunship 2000	DA	69,95			
B.C.Kid	DA	49,95	Hannibal	DV	67,95	Amiga 1200 !!!!		
Beast Lord	DA	39,95	Hired Guns	DA	64,954	1869	DV	69,95
Big Sea	DA	x64,95	Hist.Line 14-18	DV	69,95	Alienbreed 2	DA	59,95
Bills Tomato	DA	59,95	Humans 2	DV	54,95	Anstoss	DV	59,95
Blastar	DA	49,95	Indy 4	DV	77,95	Body Blow. Galac.	DA	59,95
Blob	DA	59,95	Jurassic Park	DV	54,95	Burning Rubber	DA	64,95
Body Blows	DA	39,95	K 240	DA	x59,95	Burntime	DV	69,95
Body Blows-			Kingmaker	DV	69,95	Chaos Engine	DA	49,95
Galctic	DA	49,95	Kings Quest 6	DV	x59,95	Civilisation	DV	x69,95
Bobs Bad Day	DA	x49,95	Kit Vicious	DA	x49,95	Schatz Silbersee	DV	x79,95
Bundesliga-			Krustys Fun -			Dynatech	DV	57,95
Manger 2.0	DV	64,95	House	DA	49,95	Elfmania	DA	x49,95
Burntime	DV	69,95	Legacy of -			Elysium	DV	69,95
Campaign	DV	69,95	Sorasil	DA	x49,95	Ishar 2	DV	64,95
Camp. Data	DV	42,95	Lemmings 2	DA	62,95	Jurassic Park	DV	59,95
Campaign 2	DV	69,95	Lionheart	DA	52,95	Kings Quest 6	DV	x59,95
Cannon Fodde	DA	54,95	Lords of Power	DA	74,95	Morph	DA	64,95
Catch EM	DA	49,95	Lost Vikings	DV	67,95	Pinb. Fantasies	DA	x59,95
Champ.Manag	DV	59,95	Lothar Matthäus	DA	59,95	Oscar	DA	49,95
Chaos Engine	DA	49,95	Lotus Compil.	DA	54,95	Robocod	DA	49,95
Chr. Columbus	DV	x74,95	MAD News	DV	x69,95	Soccer Kid	DA	59,95
Chuck Rock 2	DA	49,95	Magic Boy	DA	59,95	Star Trek	EV	74,95
Civilisation	DV	77,95	Magic of -			T.F.X	DA	x69,95
Combat Air -			Endoria	DV	x69,95	Wing Commander	DA	x64,95
Patrol	DA	59,95	Micro Machine	DA	49,95	Zool 2	DA	49,95
Cool Spot	DA	59,95	Monkey Isl.2	DV	74,95			
Cosmic Space-			Morph	DA	49,95	Angebote !!!!		
head	DV	54,95	Mort. Combat	DA	59,95	Budokan	DA	29,95
Crazy Sports -			Mr. Nutz	DA	LV.	Eye of Behold. 1	DV	39,95
Football	DA	59,95	Nicky Boom2	DA	59,95	Fate Gates Dawn	DV	39,95
Curse of			Nigel Mansel	DA	54,95	Indy 3 Adv.	DV	39,95
Enchantia	DV	79,95	One StepBeyoun	DA	54,95	Legend Fairghall	DV	39,95
Cyberpunk	DA	59,95	Overdrive	DA	x49,95	Loom	DV	39,95
Cyberrace	DA	x79,95	Penth. Deluxe	DV	59,95	Man.Mansion	DV	39,95
Daemonsgate	DA	x74,95	Pinball Spezial -			Prince Persia 1	DA	29,95
Das Schw. Aug	DV	69,95	Edition	DA	59,95	Popul.1 Plus	DA	39,95
Das schw. Aug	DV	LV.	Pizza Connect.	DV	x79,95	Monkey Isl. 1	DV	39,95
Deep Core	DA	59,95	Prem.Manag.2	DA	49,95	Silent Service 2	DA	39,95
Der Schatz im -			Project Terra	DV	x62,95	Triv. Pursuit	DV	29,95
Silbersee	DV	x79,95	Quack	DA	29,95	Zak Mc Kracken	DV	39,95

DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV.=in Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Inland ab 250,- DM Portofrei / Verkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,- DM zzgl. Nachnahmegebühr
Irrtümer vorbehalten

MAILBOX

es nicht mal mehrere Ideen gleichzeitig sein?
grübelt Egon Pramstrahler aus Kastelruth in Italien.

Ein PCMCIA-Slot am CD³² wäre zwar sicher kein Fehler gewesen, ob er sooo ein Segen gewesen wäre, darf indessen auch bezweifelt werden: Erstens sind die entsprechenden Cards nicht ganz billig, was bekanntlich auf die Nachfrage drückt, und zweitens... kannst Du alles übrige zum Thema diesmal im User-Club nachlesen.

SCHEIBENKLEISTER

In fast allen Amiga-Zeitschriften wurde groß über das CD³² berichtet, ohne allerdings dessen Nachteile gebührend zu erwähnen. Ich besitze nun auch so ein Teil, muß Euch aber sagen, daß mich vor allem der Mangel an Software-Nachschub ziemlich nervt. Geht man ins Kaufhaus, so stapeln sich geradezu die 1200-Games – aber ich armer 32er-User sitze nach wie vor mit vier Spielen zu Hause, die ich schon in- und auswendig kenne! Und wann kommt eigentlich dieses MPEG-Teil heraus?
Na ja, es ist nicht so, daß ich das CD³² schlecht finde, aber momentan denke ich, daß ich das gute Geld besser für einen 1200er ausgegeben hätte...
schnieft Matze Albrecht aus Berlin.

Nur keine Panik: Allein in dieser Ausgabe findet sich schon wieder viel feiner Nachschub für Deine CD-Schleuder, man denke nur an „Pirates! Gold". Zudem ist für die nächsten fünf bis zehn Minuten ein ganzer Stapel weiterer Highlights angekündigt, und das tolle MPEG-Modul steht ebenfalls unmittelbar vor der Auslieferung. Du und Dein Sparschwein, Ihr könnt also beruhigt schlafen!

UND EWIG LOCKT DAS WEIB

Hey, Leute, ich bin 19 und habe ein echtes Problem: Seit drei Wochen betrüge ich meine „Freundin", weil ich da nämlich meine Freundin Conny kennenlernte. Wenn nun meine Freundin die Sache mit Conny erfährt und es zur Scheidung kommt, muß ich dann Unterhalt für unser gemeinsames Zweitlaufwerk an Commodore zahlen? Aber jetzt mal im Ernst: Wie kommt es, daß man als etwas reiferer Boy keinem halbwegs coolen Girl erzählen darf, daß man gern am Compi rumzockt, weil man sonst gleich als hirnschmalzloser, impotenter Voll-Horst dasteht?
Noch'n Problem: Mein Schreibtisch ist etwas schief, daher wackelt meine Freundin immer (die Amiga). Könnte eine ordentliche Festplatte da Abhilfe schaffen? Und noch 'ne Anmerkung zu Eurem Nacktfoto-Wettbewerb für Girls ab 17 – obwohl das wohl bloß ein Joke(r) war, würde es Euren Absatz sicherlich erheblich steigern. Äh, wenn Ihr meinen Brief abdruckt, könnte ich Euch ja vielleicht schon mal ein Foto meiner Freundin in die Hände spielen...
deutet Big Hammer aus Berlin Verhandlungsbereitschaft an.

Wir können zwar nichts versprechen, aber immer her mit dem Aktfoto von Deiner Freundin – die namens Conny wohlgemerkt, denn Amigaplatinen ohne Gehäuse kriegen wir oft genug zu sehen. Zu den Themen Unterhalt und Festplatte fällt uns gerade kein genialer Witz ein, das Problem mit den Girls kann aber doch nur ein Witz sein, oder? Die älteren Hengste im Joker-Stall (Oskar!) geben zwar zu, schon mal von einer Bettkante geschubst worden zu sein, allerdings lag's so gut wie nie am Computer. Aber vielleicht

hättest Du Dir das „I love Amiga" nicht gleich auf den Bauch tätowieren lassen sollen...

DIE UNGESCHMINKTE WAHRHEIT

Ich befürchte, daß Ihr einen viel zu großen Schwerpunkt auf das CD³² legt. Ihr habt das Teil vorgestellt – okay! Ihr habt ein paar Konvertierungen getestet – auch okay! Aber an sich ist das CD³² nun mal eine astreine Spielkonsole und gehört mithin ins Megablast (an dem Michael bekanntlich ja auch ein paar Groschen verdient). Apropos Michael: Das Foto im Januar-Editorial, das ihn mal ohne Make-up zeigt, ist echt gut getroffen!
stichelt Marco Dirscherl aus Rötz.

Da Michael Deinen Brief quasi im aktuellen Editorial beantwortet, hier nur ein kurzes Wort zum Thema Make-up: Unser Boß schminkt sich nie! Besagtes Bild zeigte ihn lediglich vor dem allwöchentlich fälligen Lifting...

KEIN UMZUG UNTER DIESER NUMMER!

Hey, jetzt habt Ihr aber richtig Mist gebaut! Offenbar bin ich umgezogen, und zwar in einen Ort mit der Postleitzahl 22339 (wahrscheinlich Tiefenbach). Natürlich habt Ihr den Joker auch sofort an die neue Adresse geschickt – dumm ist nur, daß ich von dem Wohnsitzwechsel gar nichts mitgekriegt habe. Auch meine Eltern haben mir glaubhaft versichert, daß sie nicht etwa heimlich ein Haus in Tiefenbach gekauft hätten! Tja, und da ich keine persönlichen Feinde habe, die den fiesen Anschlag verübt haben könnten, seid Ihr wohl dran schuld, daß ich nun ganz besonders lange warten muß, bevor mich der Joker im heimatlichen Wedel doch noch erreicht. Also marsch zur Karte, und korrigiert meine Adresse!
Dafür sind Eure D-Paint-Workshops schlichtweg genial – das muß unbedingt eine regelmäßige Rubrik werden!
hofft Alexander Brügger aus Tie..., nee, aus Wedel.

Wenn unser Computer sagt, Du bist umgezogen, dann bist Du umgezogen und damit basta! Was hast Du überhaupt gegen Tiefenbach? Und warum hängst Du so an Wedel, klingt doch auch nicht viel besser. Aber bitte, weil Dir unsere Workshops so gut gefallen, werden wir dafür sorgen, daß der Postbote zukünftig wieder in Wedel mit dem Joker wedelt. Das nächste Mal reist Du dann dem Heft einfach hinterher, okay?

NACHTRAG

Ich danke allen, die am 5.12. ihren Computer abgestellt haben, nur meiner Mutter nicht. Die machte das nämlich, als ich gerade auf Toilette war – ohne vorher abzuspeichern...
meldet sich November-Grabredner Philipp Peters aus Ritschermoor vom Friedhof zurück. Komisch, letztes Jahr kam er noch aus Drochtersen?

Alle, denen Du dankst, danken Deiner Mutter, daß sie einen Sohn großgezogen hat, der sich so artig bedankt. Na, danke.

DER JAHRTAUSEND-KNALLER

Ich habe eine Idee für 'ne neue Rubrik, die unbedingt der Knaller des Jahrtausends wird! Zunächst stellt Ihr mal eine Liste mit 20 oder 30 Games zusammen, die Ihr noch nicht getestet habt. Die wird dann abgedruckt, und wenn die begeisterten Joker-Leser eins der betreffenden Programme in ihrem Fundus haben, schicken sie es Euch zu, woraufhin Ihr es in die

MICRO MAGIC

Heiße Spiele – Starke Preise

*** TEL. 02371 - 36330 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

1869 66,- DV
1990 33er Edition 36,- DV
3D Construct 2.0 117,- DV
A-Train 72,- DV
-Construction Set 42,- DV
A.T.A.C. * 66,- DH
AA - War i.t.skies 60,- DH
Abandoned Places 2 60,- DV
Air Warrior 75,- DH
Airbus A 320 66,- DV
Airbus A 320 Amer. 84,- DH
Alien 3 48,- DH
Alien Breed 2 48,- DH
Alien Breed SE 92 25,- EV
Ambermoon 78,- DH
Apocalypse * 49,- DH
Arabian Nights 59,- DV
A.McLeans Pool B! 48,- DH

Anstoss 66,- DV

Assassin Sp.Edit. * 27,- DH
Austerlitz 19,- EV
B 17 Flying Fortr. 66,- DH
Bards Tale Constr. 60,- DH
Bart versus World * 49,- DH
Battle Chess 25,- DH
Battle Team 66,- DH
-Battleisle Data 2 49,- DH
Bazooka Sue * 78,- DV
BC Kid 59,- DH
Big Sea * 90,- DH
Blastar 48,- DH
Bobs Bad Day 54,- DH
Body Blows 48,- DH
Body Blows Galact. 48,- DH
Budokan 32,- DH
Bug Bomber 54,- DH
Bund.Man.Prof 2.0 66,- DV
Burntime 66,- DV
Cardiaxx 27,- DH
Carrier Command 19,- DH
Championsh.Man.93 60,- DH
Chaos Engine 54,- DH
Christoph Kolumbus * 72,- DV
Chuck Rock 39,- DH
Chuck Rock 2 48,- DH

Aufschwung Ost 60,- DV

Disco Heat 22,- DH
Civilization 75,- DV
Combat Air Patrol 59,- DH
Combat Classics 60,- DH
Conflict Europe 19,- DH
Conquestador 66,- DV
-Data 36,- DV
Cool Spot * 54,- DH
Cool World 66,- DH
Crazy Sports Footb. 54,- DH
Cruise f.a.Corpse 59,- DV
Curse of Enchantia 60,- DH
D-Generation 42,- DH
Darkmere * 72,- DH
DSA 71,- DV
Daughters of Serpe. * 75,- DV
Delivery Agent 37,- DV
Del.Music Cons.2.0 149,- EV
Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV
Der Patrizier 66,- DV
Desert Strike 60,- DH
Dogfight 69,- DH
Dragon's Lair 3 72,- DH
Dream Team Com. 60,- DH
Dreamlands 54,- DH

F 117A Nighthawk 66,- DH
F 17 Challenge 28,- DH
F-19 Stealth Fight. 35,- DH
Fallen Empire 78,- DV
Fed.o.Free Traders 19,- DH
Fire And Ice 48,- DH
First Samurai 34,- DH
Flashback 60,- DV
Flight of Intruder 32,- DH
Fury o.the Furries 54,- DH
Galaxy Force 15,- DH
Genesia 54,- EV
Global Gladiators 50,- DH
Globdule 54,- DH
Goal ! 55,- DH
Goblins 60,- DV
Goblins 2 66,- DV
Goblins 3 66,- DH
Gravity Force 27,- DH
Gunship 2000 66,- DH
Hannibal 66,- DV
Harlequin 29,- DV
Hattrick! * 66,- DV
Heart of China 39,- DH
Heimdall 34,- DV
Hexuma 78,- DV
Hired Guns 59,- DH
History Line 14-18 66,- DV
Humans 40,- DH
Indiana Jones 3 39,- DV
Indiana Jones 4 79,- DV
Innocent un.caught * 66,- DH
Intern.Open Golf 60,- DH
Ishar 2 54,- DV
Jack Nicklaus Golf 32,- DH
John Barnes Soccer 25,- DH
Jonathan 79,- DV
Jurassic Park 54,- DV
KGB 39,- DH
Kingmaker * 66,- DV
Kings of Adventure 66,- DH
Kings Quest 6 * 60,- DV
Krustys Fun House 49,- DH
Legends o.Kyrandia 66,- DV
Lemmings 2 59,- DH
Links 33,- DH

Cannon Fodder 54,- DH

Lion Heart 54,- DH
Locomotion 54,- DH
Lord of The Rings 60,- DH
Lords of Power 72,- DV
Lords of Time 39,- DH
The Lost Viking 66,- DV
Lothar Matthäus 59,- DV
Lotus Compil.(1-3) 54,- DH
M 1 Tank Platoon 32,- DH
Mad News * 66,- DV
Mad TV 39,- DV
Magic of Endoria * 66,- DV
McDonald Land 35,- DH
Megalomania/Samur. 51,- DH
Might and Magic 3 66,- DV
Monkey Island 2 75,- DV
Monopoly * 69,- DV
Morph 49,- DH
Napoleonics 66,- DH
Nicki Boom 2 59,- DV
Nitro 25,- DH
No Second Price 57,- DH

Die Siedler 78,- DV

Pools of Darkness 39,- DV
Popul.+Promis.Land 39,- DH
Premier Manager 2 48,- EV
Prime Mover 54,- DH
Prince of Persia 1 32,- DH
Project X 27,- DH
Putty 39,- DH

Secret Monkey Isld 66,- DV

Quiwi 16,- DV
Qwak 27,- DH
Rainbow Collection 27,- DH
Rampart 60,- DH
Reach f.t.skies 45,- DH
Risky Woods 49,- DH
Robocop 3 59,- DH
Rocket Ranger 19,- EV
Schatz i.Silbersee * 78,- DV
Second Samurai * 60,- DH
Sensi.Soccer 92/93 48,- DH
Shadowworlds 66,- DV
Shuttle 39,- DH
Silent Service 2 78,- DH
Silkworm 19,- DH
Sim Ant 78,- DV
Sim City Deluxe 78,- DV
Sim Earth 78,- DH
Sim Life 78,- DV

Turrican 3 48,- DH

Simon the Sorcerer 58,- DV
Sindbad+Thr.o Falc. 19,- DH
Sleepwalker 60,- DH
Soccer Kid 59,- DH
Space Hulk 66,- DH
Space Legends 66,- DH
Space Pilot 89 27,- DH
Space Quest 1 39,- DH
Space Quest 4 DH 39,- DH
Special Forces 39,- EV
Star Trek * 75,- DV
Starbyte N.2 Col. 66,- DH
Steel Empire 59,- DH
Steigenbg. Hotelm. 48,- DV
Street Fighter 2 54,- DH
Superfrog 48,- DH
Syndicate 69,- DV
Tank Buster 27,- DH
Team Yankee 29,- DH
Tearaway Thomas 39,- DH
Terminator 2 29,- DH
Terminat.2(Virgin) 54,- DH
The Kristal 29,- DH
The Manager * 49,- DV

Xmas Lemmings 36,- DH

The Oath 25,- DH
Theatre of Death 60,- DH
Thunderhawk 39,- DH
Transarctica 54,- DV
Traps n Treasures 60,- DH
Triple Action 2 35,- DH
Triple Action 5 35,- DH
Trivial Pursuit 32,- DH
UGH ! 29,- DH
Ultima 5 39,- EV
Uridium 2 48,- DH
Viking Fields 60,- DH
Walker 60,- DH

AMIGA HAMMERPREISE !

Dune 2 54,- DV
Dungeon M./Chaos S. 60,- DH
Dyna Blaster 60,- DH
Dynatech 54,- DV
Eishockey Manager 72,- DV
Elec.Pool Billard 12,- DH
Elfmania * 48,- DH
Elite 2 54,- DH
Elysium 66,- DV

Battel Isle 2 * 78,- DV

Emerald Mine 25,- DH
Emerald Mine 2 30,- DH
Emerald Mine 3 Pro 25,- DH
Epic 59,- DH
Erben des Throns 66,- DV
Excellent Games 60,- DH
Eye of Beholder 1 35,- DV
Eye of Beholder 2 78,- DV

Omnicron 25,- DV
On The Road 60,- DV
One step beyond 48,- DH
Ork 25,- DH
Overdrive 49,- DH
P.P.Hammer 25,- DH
Pacific Island 60,- DV
Passing Shot 18,- DH
Penthouse Hot Numb. 36,- DV
Penthouse Deluxe * 54,- DV
Perfect General 72,- DV
-Data Disk 42,- DH
Pinball Dreams 48,- DH
Pinball Fantasies 54,- DH

Mortal Kombat 54,- DH

Pinball Wizard 21,- DH
Pirates! 32,- DH
Pizza Connection * 78,- DV

Zool 2 49,- DH

War in the Gulf 69,- DH
Waterloo 19,- DV
Waxworks 59,- DV
Ween 66,- DV
Whales Voyage 66,- DV
Willy Beamish 39,- DH
Wing Commander 27,- EV
Wing Commander DV 78,- DV
Wiz n Liz 60,- DH
Wolfpack 29,- DH
Worlds of Legend 49,- EV
WWF Wrestling 29,- DH
WWF Wrestling 2 60,- DH
Yo! Joe! 54,- DH
Zeppelin * 66,- DV
Zool 42,- DH

Amiga 1200

Anstoss 69,- DV

1869 69,- DV
Alien Breed 2 57,- DH
Body Blows Galac. 57,- DH
Burntime 69,- DV
Chaos Engine 51,- DH
Civilization * 69,- DV
Dynatech 57,- DV
Elfmania * 51,- DH
Elysium * 69,- DV

Hattrick * 69,- DV
Ishar 63,- DV
Kings Quest 6 * 63,- DV
Morph * 63,- DH
Oscar 51,- DH
Penthouse Deluxe * 63,- DH

Jurassic Park 63,- DH

Pinball Fantasies * 57,- DH
Robocod 63,- DH

Schatz i.Silbersee * 82,- DV

Star Trek 75,- DV

Soccer Kid * 63,- DH
TFX * 69,- DH
Transarctica 57,- DV
Whales Voyage 63,- DH
Zool 51,- DH
Zool 2 * 51,- DH

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse:
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. *= bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

MAILBOX

Mangel nehmen könnt. Und wenn Michael gerade seinen gütigen Tag hat, bekommt der jeweilige Zuschick-Leser sogar ein kleines Honorar. Wenn Euch das einleuchtet, dann druckt den Brief ab!

fordert Paul Heisig aus Westewitz.

Den Brief zu drucken, war der einfache Teil – schwierig wird's mit dem Einleuchten: Wo, zum Henker, sollen wir denn 30 Games hernehmen, die wir noch nicht getestet haben? Und wo soll Michael einen gütigen Tag herkriegen?!

KRÖTENKLATSCHEN

1) Wird es eine CD von Thalion geben? Wenn ja, wann wird sie erscheinen? Ist schon ein Nachfolger von „Ambermoon" geplant?

2) Könnte es sein, daß SSI doch wieder in die Amiga-Welt einsteigt?

3) Welche Games werden dem CD-Laufwerk für den A1200 beiliegen?

4) Was haltet Ihr von einem Heft oder Buch mit allen bisherigen Brork-Comics?

5) Spielt Brork nur am Computer „Krötenklatschen" oder auch in der freien Natur? Und was macht er, wenn die Kröten unter Naturschutz stehen? Bringt doch mal einen Test der Amiga-Version! Was sagt die BPS dazu?

geiert Tim Rethschulte aus Osnabrück.

1) Da Thalion momentan komplett umstrukturiert wird, sind CDs ebenso in der Schwebe wie ein Amber-Nachfolger – obwohl die Rolli-Serie ja eigentlich als Trilogie geplant ist.

2) Warum nicht? Sierra kommt ja auch wieder!

3) Das können wir Dir sagen, sobald das Teil endlich erhältlich ist.

4) Na, das kann ja ein Wälzer werden! So ein Brork-Buch dürfte etwa die gleiche Seitenzahl haben wie das berühmte Faltblatt mit den „Osnabrücker Heldensagen"...

5) Brork spielt Krötenklatschen in der freien Natur MIT dem Computer – schon mal so einen Amiga auf 'ne Kröte geklatscht? Die BPS hält sich raus (Brork ist volljährig), und der Naturschutz ist kein Thema: Joker-Mitarbeiter stehen selbst alle unter Artenschutz, wobei Kröten und Leser zu ihren natürlichen Feinden zählen.

BOSSEKLATSCHEN

1) Ich habe festgestellt, daß Ihr immer über den armen Michael herzieht. Wie hält der das bloß aus? Hat er dafür ein Patentrezept? Wird es nicht langsam langweilig, ihn fertigzumachen?

2) Kommen „X-Wing" und „Aces of the Pacific" für den Amiga?

3) Wann erscheint endlich „DSA 2"? Könntet Ihr dazu nicht mal ein Preview oder Special bringen?

4) Glückwünsche für die Titelseiten, von allen Computermagazinen gefallen mir Eure Covers am besten!

5) Was zahlt Ihr mir, wenn ich ein Abo bestelle?

schachert Harald Taitl aus Dornbirn in Österreich.

1) Frag doch mal Michael, wann es ihm langweilig wird, uns fertigzumachen – frag doch mal uns, wie wir es mit ihm aushalten!

2) Bisher war leider noch nichts zu hören.

3) Ein Preview zu „DSA 2" haben wir schon vor Urzeiten gebracht, genau wie einen Test, letzteren allerdings im PC Joker. Fehlt eigentlich nur noch die Amigaversion...

4) Das hört man gerne!

5) Zehn Hefte, das Porto und ein spielbares Demo.

FREIHEITSK(R)AMPF

Sagt mal, Leute, seid Ihr alle total bescheuert? Habt Ihr denn noch nicht gemerkt, wie

dieser Herr Michael Euch besch...? Der verlangt Wucherpreise für alle AJ-Produkte, beispielsweise 7,- DM für gaaanz alte Hefte! Und alles geht in seine Tasche. Also, ich hätte den Kerl schon längst an einem Amiga festgebunden und das absolut mieseste Spiel des Jahres geladen. Ich wette mit Euch, das würde helfen; spätestens nach 20 Minuten hättet Ihr eine Gehaltserhöhung! Und wenn nicht, könnt Ihr ihn immer noch rauswerfen – schließlich sitzt er sowieso nur in seinem Büro, trinkt Kaffee und kriegt gerade mal das Editorial auf die Reihe...
agitiert Karl Marx, äh, Manuel Kuntz aus Großkrotzenburg.

Nett, daß Du so um uns besorgt bist, aber Du kennst ja wohl den alten Grundsatz: Alle Menschen sind gleich, manche sind etwas gleicher. Doch vielleicht könnten wir unseren Obergleichling ja zu Dir schicken? In Großkotzenburg würde er sich bestimmt bald heimisch fühlen...

LOB AUS LOBBERICH

1) Wie kommt Ihr zu Eurer auffallenden Aktualität? Anderswo erscheinen die Tests oft erst drei oder vier Monate später als bei Euch – und das gilt übrigens auch fürs Know How!
2) Bei anderen kann man fast auf jeder Seite einen Rechtschreibfehler finden, bei Euch hingegen muß man schon echt suchen. Wie kommt's?
3) Wieso wurden in der 9/92 fast 50 Spiele getestet, während es ein Jahr später (9/93) bloß noch 19 waren? Das kann doch nicht nur am Softwareangebot liegen, oder?
4) Kann es sein, daß Kick 2.0 auf alten A 500-Modellen nicht läuft?
5) Ich habe gehört, daß Sierra USA keine Amiga-Konvertierungen mehr vornimmt, während Sierra England weiter brav umsetzt. Stimmt das?
6) Stimmt es weiterhin, daß Mindscapes „Moonbone" indiziert ist?
7) Warum werden der A500 Plus und der 3000er oftmals als „Problemamigas" bezeichnet? Wegen der Nichtkompatibilität einiger Programme?
8) Wußtet Ihr übrigens schon, daß der Leserbrief „Moderne Zeiten" (11/93) bereits fast wörtlich in der Bauerbläh vom Oktober stand? Ist das überhaupt legitim?
wundert sich Harald Erkens aus Nettetal-Lobberich.

1) Na, weil wir fleißige, junge Dynamiker sind, die ihre gesamte Energie in das Ranschaffen frischer Soft stecken – was hast Du denn gedacht?
2) Na, weil wir fleißige, junge Schriftgelehrte sind, die ihre gesamte Energie in die Korrektur stecken – was hast Du denn gedacht?
3) Volltreffer, am Softwareangebot muß es gelegen haben!
4) Noch'n Volltreffer: Kick 2.0 braucht mindestens einen A500 Plus.
5) Wer umsetzt, ist doch Jacke wie Hose, Hauptsache, es wird umgesetzt!
6) Schon wieder ein Volltreffer – Du mußt Sternzeichen Schütze sein, stimmt's?
7) Was fragst Du überhaupt, wenn Du die Antworten eh immer schon weißt?
8) Legitim ist so was schon, besonders fein ist es nicht. Aber manche Leute tun halt alles dafür, um ihren Namen mal gedruckt zu sehen...

LIVE VON DER INSEL

Ich verbringe gerade meine Zeit als Austausch-Schüler in Irland – hier gibt's zwar eine Fülle von Computer-Mags, aber leider keinen Joker. Davon abgesehen kann das irische TV mit zigtausend Gametest-Shows, Wettzockereien usw. aufwarten, ja, sogar Werbung fürs CD[32] läuft hier ohne Ende. Überhaupt ist noch der popeligste Mini-Compi-Shop (in dem man sonst kaum mal ein Spiel bekommt, das jünger als ein

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt.	49.95
Goal ! /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	81.95
Indiana Jones 4 /dt	87.95
Ishar 2 /dt	58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1–3 Compilation /dt	58.95
Overdrive /dt	49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	66.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt	76.95
Sim City Deluxe /dt	84.95
Space Legends /dt	74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctica/dt	49.95
Traps 'n' Treasures /dt	64.95
WWF European Rampage Tour	52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yo! Joe! /dt	56.95
Zool /dt	49.95
Sonderangebote:	
Alien Breed Edition	22.95
Castles /dt	29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95
Pirates ! /dt	24.95
Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE
Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

MAILBOX

Jahr ist) mit CD³²-Postern vollgestopft! Das Problem dabei ist nun allerdings, daß sich das Medium CD als solches noch nicht besonders verbreiten konnte; selbst gewöhnliche Musik-CD-Player sind nach wie vor eine Seltenheit. Wie sollen sich da wohl CD-ROMs durchsetzen?
Nun was anderes: Ich habe mir eine ganze Weile nach Eurem Turbokarten-Test aus der 9/92 die recht gut bewertete „Blizzard" gekauft, bin aber keineswegs von ihr begeistert. Das einzige Game, bei dem jetzt der Punk abgeht, ist „Wing Commander" (das es damals noch gar nicht gab), während alle anderen Spiele wie eh und je daherschleichen. Ist die Karte vielleicht kaputt? Liegt's am Rechner? Bin ich blind? Seid Ihr blind? Waren die Ansprüche früher niedriger? Habt Ihr Euch bestechen lassen? Oder was?!
bohrt Christoph Venetikidis aus Duisburg (derzeit Irland).

Kein Wunder, daß die Iren soviel Whisky trinken: Ohne Joker und CD-Player muß man ja fast zwangsläufig zum Säufer werden! Damit Dir ein solches Schicksal trotz des Blizzard-Fiaskos erspart bleibt, empfehlen wir Dir eine Lesebrille – im Test zu dieser Turbokarte haben wir nämlich recht deutlich hervorgehoben, daß sie in erster Linie Vektorgrafik-Games unterstützt. Und das tut sie ja auch.

HUNDE, DIE SINGEN, BELLEN AUCH

Gelegentlich schleichen sich bei Euch doch mal ein paar falsche Angaben in die Tests bzw. Kästchen ein. Jüngstes Beispiel: „Wonderdog". Im Kasten stand zu lesen, daß das Game keine FX zum Besten gibt, doch weit gefehlt! Man muß nur im Start-Menü die Leertaste drücken, und schon steht anstelle der „Music"-Option das vielversprechende Wörtchen „Sound-FX". Und tatsächlich, statt der besch..., äh, bezaubernden Titelmelodie hört man wunderschöne Special Effects! Ist das nicht toll? Aber seid getröstet, so was kann jedem mal passieren...
verzeiht uns Stefan Holzknecht aus Langenfeld.

Unser Test-Hund Richy ist wegen seines Fehlers ganz geknickt, rührt seit Tagen kein Schappi mehr an, läßt die Schlappohren hängen und knabbert nur noch lustlos an seinem Gummiknochen. Aber wer kommt auch auf die Leertaste, wenn er ein Pressetestmuster ohne Anleitung vor sich hat? Tja, armer Hund...

BASISKRITIK

Was Ihr in Eurem Januar-Artikel über Modems als Basiswissen und Kaufberatung bezeichnet, ist nach zweimaligem Durchlesen ein echter Witz: Die Einleitung geht ja noch, aber genauere Details wie etwa die Fehlerkorrektur werden erst gar nicht genannt! Bei den Preisen seid Ihr ungefähr auf dem Stand von 1992, und überhaupt verschweigt Ihr, daß die nicht postzugelassenen Modems wesentlich billiger sind. Dafür laßt Ihr Euch über die ISDN-Möglichkeiten so breit aus, daß für nähere Infos zu den abgebildeten Geräten kein Platz mehr ist und Ihr statt dessen nur noch die Bezugsadressen in den Artikel klatscht.Bevor Ihr also noch mal Basiswissen zu irgendwas verbreitet, solltet Ihr Euch lieber vorher genauere Informationen beschaffen!
wütet Timo Bielefeld aus Iserlohn.

Wir könnten Dir jetzt den Unterschied zwischen Basiswissen und genauen Details erklären, lassen es aber. Trotzdem hättest Du den Artikel besser dreimal statt zweimal gelesen, dann wäre Dir vielleicht der Passus aufgefallen, in dem die Wichtigkeit der Fehlerkorrektur hervorgehoben wird. Die Preise stammen von den „hingeklatschten" Anbietern, dürften also durchaus aktuell sein, und daß wir nicht zugelassene Modems empfehlen, hast Du doch wohl nicht ernsthaft erwartet? Wogegen der Absatz über ISDN deshalb drinsteht, weil genau darüber bisher noch recht wenig geschrieben wurde. Also nix gegen Kritik, aber ein bißchen fundiert sollte sie schon sein!

DAS GROSSE LOS

Die Leserbrief-Tombola findet selbstredend auch diesen Monat wieder statt, schickt uns einfach einen Schrieb mit Anregungen, Lob, Kritik und Fragen – sollte RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen und der Absender zu entziffern sein, habt Ihr auch schon eine persönliche Antwort von uns gewonnen! Es sei denn, Ihr gehört zu jenen Unglücksraben, deren Schreiben von allgemeinem Interesse ist; dann habt Ihr leider Pech gehabt und findet Euch demnächst in der Mailbox wieder. Die Adresse lautet jedenfalls:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

Alien 3	DA	46.–	Goal (Kick Off 3)	DV	54.–	Traps and Treasures	DV	62.–	
Alien Breed 2	DA	46.–	Goblins 3	DV	67.90	Turrican 3	DV	63.–	
Ambermoon	DV	69.–	Hired Guns	DA	61.–	Uridium 2	DA	44.–	
Anstoss	DV	66.–	Int. Golf Open A1200	DV	61.90	When 2 Worlds War	DA	57.–	
Aufschwung Ost	DV	61.90	Jurassic Park	DV	55.90	Winter Olympics	DV	67.–	
Body Blows	DA	49.–	Kingmaker	DV	67.–	+ CD32+CD32			
Body Blows Galactic	DA	51.–	Mortal Kombat	DA	53.–	Alfred Chicken	DA	46.–	
Burntime	DV	66.–	Nick Faldo Golf	DA	79.90	Dangerous Street	E	58.–	
Cannon Fodder	DA	53.–	One Step Beyond	DA	39.–	Deep Core	DA	55.–	
Combat Air Patrol	DA	61.–	Overdrive	DA	49.–	Jurassic Park	DA	55.90	
Combat Classics 2	DV	61.90	Penthouse HN Deluxe	DV	55.90	Labyrinth of Time	E	48.–	
Cool Spot	DA	55.90	Pinball Dreams&Fantasies	DA	59.–	Liberation-Captive 2	E	61.90	
Crazy Sports Football	DV	55.90	Premier Manager 2	DA	44.–	Mean Arenas	DA	49.90	
Cyberpunk	DA	55.90	Qwak	DA	25.–	Pinball Fantasies	DA	66.–	
Die Siedler	DV	79.90	Railroad Tycoon	DV	37.–	Pirates Gold	DA	61.90	
Dogfight	DA	66.–	Sensible Soccer 92/93	DA	51.–	Sensible Soccer	DA	48.–	
Dune 2	DV	55.–	Silent Service 2	DV	37.–				
Elite 2	DA	53.–	Syndicate	DV	62.–				
F-117 A Nighthawk	DA	67.90	Tornado 1 MB	DA	59.–				
Fury of the Furries	DA	55.90							

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+ + + ZUBEHÖR + + +

Leerdisketten 3,5" 10er	*7.30*
Leerdisketten ab 100 Stück	*7.–*
3,5" ext. Laufwerk	125.–
512KB für A500	53.–
1MB für A600 intern	99.–
2MB für A500 intern	229.–
400 dpi Maus	38.–
260 dpi Maus	30.–
Superbase 4	DV 369.–
Directory Opus V 4.11	DV 119.–
Final Copy II	DV 169.–
Final Writer	DV 289.–
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.–
X-Copy&Tools (NEU!!!)	DV 74.–

ESSER - SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00, UPS DM 15.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
Bei Software ab DM 350.- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland).
Bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

DER ABO-ANSCHLAG

Wir haben einen Anschlag auf alle unregelmäßigen Leser vor: Werdet Abonnent, und Ihr bekommt Euren Joker ab sofort überraschend schnell und gefährlich preisgünstig sowie ein voll spielbares Demo der neuen Team 17-Action „Assassin Special Edition"!

Zum Sterben schön: Wer hier und heute abonniert, erhält alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für überfallartige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Auch erhält er sie fortan umweltfreundlich und wetterfest verpackt von diesem uniformierten Kerl, der täglich an der Haustür lauert – man kennt ihn unter dem Codenamen „Postbote", und er zieht schneller als der „Kioskbesitzer"! Damit nicht genug, obendrein gibt's eine starke Gratisprämie:

Mit der „Assassin Special Edition" haben die Actionprofis von Team 17 nicht einfach ein altes Spiel aufgewärmt, sondern einen weiteren Meilenstein ins Genre gepflanzt: Der Levelaufbau wurde geändert, das Gamedesign verbessert, und es gibt ganz neue Waffen. Neuabonnenten bekommen von uns ein Demo, wo sie sich einen umfangreichen und mit versteckten Boni gespickten Level lang vom genialen Gameplay, der tollen Grafik, der Spitzenmusik von Allister Brimble und nicht zuletzt der starken Intro-Sprachausgabe überzeugen können!

Selbst wenn man den Ur-Assassin schon kennt, sollte man bei diesem Anschlag also gnadenlos zuschlagen – zumal dann bei jeder Abo-Verlängerung ein neues Demo auf der Lauer liegt! Also wartet nicht zu lange, denn die „Assassin Special Edition" wartet nur diesen Monat!!!

ASSASSIN SPECIAL EDITION

KNALLHART: EIN VOLL SPIELBARES DEMO DER „ASSASSIN SPECIAL EDITION" FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ / ____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO – NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

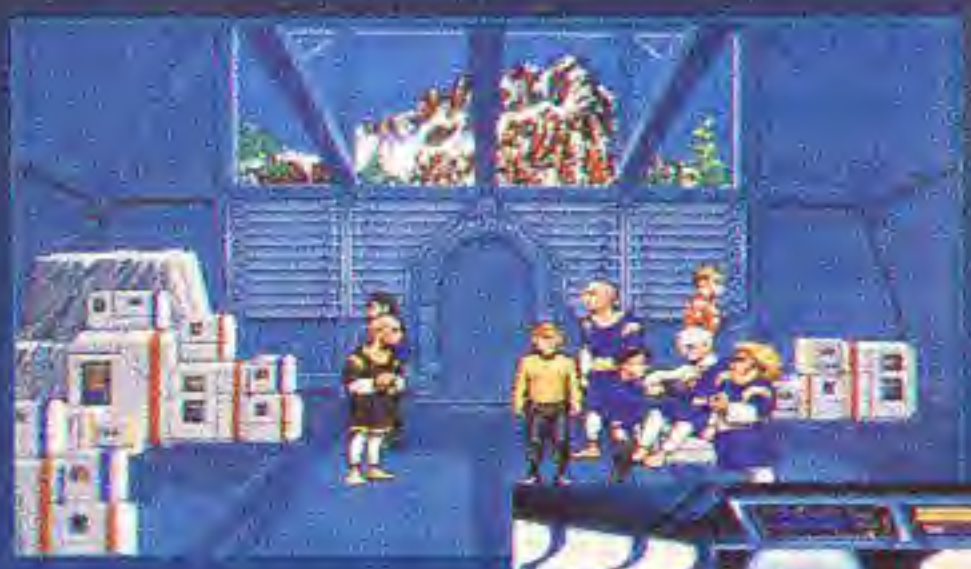
STAR TREK

25th Anniversary

Mit fast zweijähriger Verspätung schwenkte Interplays Jubiläumsspiel zur Kult-Serie vom DOSen-Spiralnebel ins Amiga-Universum ein – wobei die Landung am 1200er leider etwas unsanft ausgefallen ist!

Trotz der langen Konvertierungsphase schreibt man an Bord der Enterprise immer noch das Jahr 2200: In sieben Kurzabenteuern begleiten wir Captain Kirk und den Rest der alten Originalbesatzung auf ihrem Weg durch Galaxien, die zuvor noch kein menschliches Auge erblickte...

Sachen Umfang und Inhalt ungefähr einer TV-Folge: Da wollen die Siedler auf Pollux V von seltsamen „Dämonen" befreit werden, da legen geheimnisvolle Viren eine ganze Raumstation lahm, und da trifft man alte Fernseh-Bekannte wie das Schlitzohr Harry Mudd wieder. Zwischen Kirks Phaser- und Spocks Tricorder-Künsten, Pilles Untersuchungen und Scottys Beamungen findet man sich immer wieder auf der Brücke der Enterprise wieder, die von üblen Klingonen oder schießwütigen Romulanern angegriffen wird. Dann aktiviert man den großen Monitor, befiehlt Mr. Sulu, die Schutzschilde hochzufahren, und gibt den Feinden via Maus und Laser Saures.



Der Dienstplan ist gefüllt mit einer Mischung aus Weltraumballereien à la „Wing Commander" und Adventureszenen, die stilistisch irgendwo zwischen Sierra und Lucas Arts angesiedelt sind. Die einzelnen Abschnitte entsprechen dabei in

Der Schwerpunkt liegt freilich ganz klar bei den Kurzadventures, die zumeist mehrere Lösungswege kennen, wobei sich der graduelle Erfolg in einer für die Mannschaft motivationssteigernden Bewertung des Oberkommandos der Föderation niederschlägt. Das alles sorgte einst am PC für so viel Atmosphäre, daß die DOSe zwischenzeitlich mit dem Nachfolger „Judgment Rites" versorgt wurde – am Amiga sorgen leider gravierende Umsetzungsmängel für Frust. Zwar findet man auch hier eine durchdachte Maus-/Iconsteuerung, spitzzüngige Wortgefechte zwischen Dr. McCoy und Spock, die vertraute Titelmelodie, originalgetreue Geräusche und eine farbenfrohe Bilderpracht, die der ursprünglichen VGA-Grafik nicht nachsteht, doch eben leider auch einen schrecklichen Motivationskiller. Obwohl das rund neun Megabyte verschlingende Game nur von der Festplatte seinen Dienst verrichtet, tut es das bloß im Schneckentempo!

In der Praxis arten damit viele Szenen zur Geduldsprobe aus, und so manche Kampfsequenz wird beinahe unspielbar, denn besonders stark betroffen ist leider die Mausteuerung. Der Cursor bewegt sich angemein zäh über den Screen und läßt die Handhabung zu einem schwammigen Such- und Puzzlespiel werden. Dabei ist es wirklich schade um die tollen Geschichten und die originellen Rätsel, aber dieses Manko kann einem den Spaß an der Erforschung der unendlichen Weiten des Alls schon gründlich verleiden. Wahre Amiga-Trekkies werden auf das

Game zwar trotzdem nicht verzichten wollen, zumal sich an der stimmungsvollen Atmosphäre grundsätzlich ja nichts geändert hat – aber sagt nachher nicht, daß wir Euch nicht gewarnt hätten! (mic)

1200 speziell

STAR TREK 25th ANNIVERSARY
(INTERPLAY)

EPISODEN-ADVENTURE	
60% „LAAANGSAM"	
GRAFIK	79%
ANIMATION	72%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	55%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	8 / NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERL.
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

ACHTUNG EINSTEIGER!

Eiskalte Softwarehits!

STRECKENPLANER

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Fahrtstrecke inkl. grafischer Darstellung!

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1048

RAUM & DESIGN

Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum plazieren. Kamerafahrt!

80 Seiten dt. Handbuch
Bestell-Nr. 5004

AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!

20 Seiten dt. Handbuch
Bestell-Nr. 5002

ARKTIS
ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1303 - FAX 1353

Bestelltelefon
02547/1303

Versandkosten: 5,- DM Vorkasse oder 9,- DM Nachnahme
Versand nur im Inland /Lieferung per Post

ASTRONOMIE

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder, Planeten, Mondphasen lassen sich perfekt auf Ihren Monitor zaubern! Mit Mondphasen, Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomiefans. Super!!!

Best.-Nr. 5001

20 Seiten dt. Handbuch

Jetzt auch ARKTIS
Qualitäts-Hardware
von A bis Z! Info kostenlos!

INDIANA JONES 3

Bei uns gibt es jetzt das Mega-Grafik-Abenteuer zum absoluten Hammerpreis!

DUNGEON FLIPPER

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! "Dungeon Flipper" wird sie begeistern!

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1008

Wir haben die eiskalten Low-Cost Hits!

Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

1001 Telekommando - Telekomadventure
1002 SKAT - Spielstark mit guter Grafik
1003 Vokabeltrainer - Der Englischmeister
1004 Joker Poker - Geldspielautomat
1005 Think! - Layrinthspiel mit der Murmel
1006 Power Packer - Spart bis 50% Platz
1007 Etiketten Profi - für Etiketten aller Art
1008 Dungeon Flipper - Flipperspaß total
1009 Eishockey - Torszenen, Schlägereien,...
1010 Minigolf - Mit 16 raffinierten Bahnen
1011 Das Erbe - Das tolle Umweltspiel
1012 TextPlus V3.0 - Gute Textverarbeitung
1013 Schach - Spielstark mit guter Grafik
1014 Das Erbe II - Die Super-Fortsetzung !!!
1015 Giroman - Girokontoverw. + Grafik
1016 Architekt - Richtet Ihre Wohnung ein
1017 ProFAKT - Rechnungen, Kunden, Mah.
1018 Adressverwaltung - Mit Etikettendruck
1019 Terminkalender - Automat. Erinnerung
1020 DiskDoktor - Rettet defekte Disketten
1021 Star Translator - Übersetzt eng. Texte
1022 Haushaltsbuch - Frei definierb. Konten
1023 Fußballmanager V2.0 - Tolle Grafik
1024 ABITUR - Tolle Simulation einer Schule
1025 LOTTO - Macht Sie vielleicht reicher...
1026 Zombie Apocalypse - Ballerspaß pur!
1027 CHOPPER II - Fesselnder Luftkampf
1028 BattleShip - Schiffe versenken
1029 Wörterbuch - Englisch/Deutsch
1030 DA Vinci - Eines der besten Malprogr.
1031 Berufswahl - Ernsthafter Berufstest
1032 TSMorph - Komplexes Morph Progr.
1033 SubAttack - U-Boot Ballergame
1034 Glücksrad - Fast wie im Fernsehen
1035 Die Simpsons - Lisa und Bart in Action
1036 Seawolf - Auf der Suche nach Atlantis
1037 Backgammon - perfekte Umsetzung
1038 Doppeldecker Mission - Ballergame
1039 Taxi - Streß im knallharten Taxi-Alltag
1040 Future War - Weltraum-Handelsspiel
1041 Donkey Kong - Spielhallenklassiker
1042 Fighting Warriors - Karate-Action
1043 Euphorian - Aufräumen in der Galaxis
1044 Elefanten - Retten Sie die Elefanten
1045 ForWest - Top-Wirtschaftssimulation
1046 OXYD - Das kniffilige Suchtspiel
1047 Snack Zone - Bifi-Spiel mit Bifi
1048 AMIGA ROUTE - Toller Streckenplaner
1049 Amiga Bomber- Panzerschlacht total
1050 Rechtschreibprüfer - Tippfehler ade!
1051 Rings of Zorn - Kniffliges Strategiespiel
1052 Kassabuch - Verwaltet Kontoauszüge
1053 Orbit 3-D - Schlacht im 3-D Weltraum
1054 CAR 2.0 - Brandheißes Autorennen
1055 Light Cycle 3-D - Tron läßt grüßen
1056 Astro Chase - Vector-Grafik Ballerei
1057 Air Ace - Spannendes Luftduell
1058 Ball of Pharao - Fesselndes Game
1059 Lemmingoids 2 - Makabrer Ballerspaß
1060 LP, CD, MC Datei - Musikverwaltung
1061 Protracker 3.01 - Super Musiksoftware
1062 ABackup - Sichert Ihre Festplatte!
1063 ARestaure - Rettet gelöschte Dateien
1064 Calippo Fresser - Lagnese Werbespiel
1065 Eagle Player - Guter Soundplayer
1066 Castle of Doom - Grafikadventure

Jedes Low-Cost Programm nur 5,-

MINIGOLF

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1010

EISHOCKEY

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc.

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1009

AMIGA BOMBER

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal: Mörser, Fallbomben,...

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1049

TEXTVERARBEITUNG

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!

dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1012

SIEGFRIED COPY

Das sagenhafte Kopierprogramm!

Inkl. Hardware

SIEGFRIED ANTIVIRUS

Der ultimative Virentöter. Bekämpft selbst hartnäckigste Viren aller Art. Erkennt Linkviren ebenso wie Lesefehler, Bootblockviren während des Kopierens, etc. Schützen Sie sich vor Viren mit diesem effizienten Programm!

Beide Siegfried Prg. nur DM 139,-

ASTRO VISION

inkl. dt. Handbuch

HOROSKOP

Warum passen gerade Zwillinge gut zu Wassermännern! Wie überreden Sie z.B. eine Schützen-Frau zu einem abendlichen Essen? Oder wieso werden gerade Zwillinge nie erwachsen? Die Antwort auf diese und viele anderen Fragen gibt Ihnen "ASTRO VISION", die neue Horoskop-Software für Ihren AMIGA. Anhand von vielen persönlichen Daten wir ein detailiertes Horoskop erstellt. Persönlichkeitstests und Biorhythmen geben darüberhinaus Aufschluß über Ihre Fähigkeiten, Neigungen und körperlichen bzw. geistigen Schwächen. Komplettausdruck auf jeden Drucker! "ASTRO VISION" ist mehr als ein einfaches Horoskop-Programm. Es ist ein Stück Lebenserfahrung!

Fordern Sie unseren kostenlosen ARKTIS-Katalog an! Viele Sonderangebote warten auf Sie! Schlagen Sie zu!

Dennis

Den Sprung nach Hollywood hat der altgediente Comic-Lauser bereits vor einem Jahr hinter sich gebracht – jetzt liefert Ocean das praktisch unvermeidliche Jump & Run zum Film nach.

ENGEL ODER BENGEL?

Parallel zur Normalausführung ist der digitale Frechdachs in einer speziellen 1200er-Version erschienen, wo er seine Streiche vor etwas aufwendigerer Hintergrundgrafik treiben darf – ansonsten bieten beide Fassungen die erwartete Plattformkost:

Obwohl der kleine Elternschreck nun wahrlich kein Kind von Traurigkeit ist, trifft ihn diesmal überhaupt keine Schuld, als zwei seiner Freunde und dazu noch Mister Wilsons wertvolle Münzsammlung entführt werden. Ganz im Gegenteil, Dennis beschließt, ausnahmsweise mal eine gute Tat zu vollbringen und die fünf (teilweise wieder in mehrere Abschnitte unterteilten) Levels dieses Spiels unter Zeitdruck nach dem wahren Täter Switchblade Sam zu durchforsten. Dafür muß der Bengel erst mal im Haus nach seiner Steinschleuder und dem Blasrohr fahnden, damit er seinen witzig gestalteten Gegnern nicht völlig hilflos ausgeliefert ist. Das setzt gewisse Kletterkünste und das Entdecken versteckter Schalter voraus, außerdem darf er die einzelnen Spielabschnitte nur verlassen, wenn er zuvor die dort herumliegenden Münzen aufgeklaubt hat. Sobald auch der Ausgang des Hauses gefunden ist, geht's in den Park, einen Kes-

Dennis in voller Aktion (A500)

selraum, durch die Abwasserkanäle und schließlich in die Wälder, wo das große Showdown mit dem Kidnapper ansteht. Das Gameplay besteht aus fortgeschrittenem Hüpfen über zum Teil bewegliche Plattformen, dem Ausweichen von gefährlichen Hindernissen, fleißigem Sammeln und dem Benutzen der per Tastendruck auswechselbaren Waffen. Die Hintergrundbilder sind ganz niedlich, auch wenn sie sicher niemanden vom Hocker reißen, doch der kleine Blondschopf selbst wurde ausgesprochen liebevoll in Szene gesetzt: Läßt man Dennis etwa eine Zeitlang in Ruhe, fängt er an, sich gelangweilt Drops in den Mund zu stecken, und es sieht auch sehr nett aus, wenn er mit der Wasserpistole, dem Blasrohr oder seiner Schleuder hantiert. Das Scrolling und die Joystick-Steuerung gehen in Ordnung, der Begleitsound nervt dagegen einfach nur. Eine Continuefunktion und die einstellbare Zahl der Bildschirmleben sorgen dafür, daß auch nicht so versierte Hüpfer Spaß an diesem Entführungsfall haben; andererseits sind weder Highscores noch Spielstände speicherbar, und Paßwörter gibt's auch keine.

Die Version für den A1200 bietet zusätzlich schmuckes Parallax-Scrolling an manchen Stellen und eine vor allem in den höheren Levels sichtbar bessere Optik. Auch die Zahl der Gegner wurde vermehrt, was einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad zur Folge hat. Der ganz große Wurf ist Dennis damit zwar immer noch nicht – doch wenn man bedenkt, wie enttäuschend Filmversoftungen sonst oft ausfallen, muß man den Ocean-Programmierern schon zugestehen, daß sie sich hier vergleichsweise anständig aus der Affäre gezogen haben. (st)

Der Park in der Normalausführung

Und hier der A1200-Park

DENNIS
(OCEAN)

JUMP & RUN

A500	A1200
66%	68%

„OKAY"

72%	GRAFIK	74%
73%	ANIMATION	77%
51%	MUSIK	51%
51%	SOUND-FX	51%
68%	HANDHABUNG	68%
66%	DAUERSPASS	66%

VARIABEL: 9 STUFEN

PREIS DM 69,- / 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER SRASSE 53 - 55 52249 ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	64,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	86,99
Aufschwung Ost	V	59,99
B 17 Flying Fortress	A	64,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Big Sea	A	59,99*
Campaign 2	A	64,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	D	66,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Dynatech	V	52,99
Elite 2 - Frontier	V	52,99
Elysium	V	64,99
F 17 Challenge	A	24,99
F-117 A Nighthawk	A	64,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	**A**	**30,99**
Genesia	E	52,99
Gunship 2000	A	64,99
Hannibal	V	64,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99
Kingmaker	**V**	**64,99**
Mad TV	V	33,99
Mad News	V	64,99*
Micro Machines	A	46,99
One Step beyond	A	46,99
Overdrive	A	24,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99
Pizza Connection	V	79,99*
Prime Mover	A	52,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Projekt Terra	A	59,99*
Quarter Pole	V	59,99*
Sim City & Populous	A	64,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor		
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Skidmarks	A	46,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	59,99
Transarctica	V	52,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	**V**	**29,99**
Zeppelin - Giants of the Sky	V	64,99*

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Ambermoon	V	79,99
Bazooka Sue	V	79,99*
Cosmic Spacehead	V	46,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	72,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	59,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Innocent until caught	A	64,99*
Ishar 2	V	49,99
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	A	59,99
Combat Classic 2 (F-15 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)	V	59,99
Dream Team (Der Sammlung) (Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlemania)	A	59,99
Dreamlands (Ishar, Storm Master, Transarctica)	V	52,99
Exellent Games (Archer Mac. L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuttle)	A	59,99
Fantastic Worlds (Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)	A	72,99
Kings of Adventure (Bargon Attack, Fascination, Goblins 1)	A	64,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	72,99
Mega Collection (Ser Sam) (i.e. Summer Olympiad, Winter Super Sports)	A	46,99
Megamix (Apidya, Lesnab, DK)	A	59,99
Mixed Collection (Crazy Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Serakon)	A	59,99
Napoleonics (Austerlitz, Borodino, Waterloo)	A	64,99
No. 1 Collection (Wizkid, Splash Max, Black Gold)	A	64,99
Pinball Special Edition (Pinball Dreams und Fantasies)	A	59,99
Space Legends (Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)	A	64,99
The Greatest (Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)	V	52,99
The Manager (Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)	A	46,99

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien 3	A	46,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	46,99
Apocalypse	A	46,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	**A**	**29,99**
Assassin Special Edition	A	24,99*
Bart versus the World	A	46,99
B.C. Kid	A	46,99
Bob's Bad Day	A	52,99
Body Blows Galactic	A	46,99
Cannon Fodder	A	52,99
Cardiaxx	A	24,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock - Son of Chuck	A	46,99
Cool Spot	A	52,99
Cyberpunk	A	52,99
Disposable Hero	A	46,99
Donk	A	46,99
Doofus	**A**	**46,99**
Elfmania	A	59,99*
Fury of the Furies	A	52,99
Global Gladiators	A	46,99
Globdule	A	52,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	52,99
Krusty's Fun House (Simp.)	A	46,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99
Xmas Lemmings	A	33,99
Lollypop	A	59,99*
Lionheart	A	52,99
Missiles over Xerion	A	46,99*
Morph	A	46,99
Mortal Kombat	A	52,99
Oscar	A	46,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Second Samurai	A	59,99*
Seek & Destroy	**A**	**33,99**
Stardust	A	33,99
Street Fighter 2	A	52,99
Superfrog	A	46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	52,99
Theatre of Death	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps'n'Treasures	A	59,99
Turrican 3	E	46,99
Uridium 2	A	46,99
Wiz'n'Liz	A	59,99
Yo! Joe!	A	52,99
Zool	A	59,99*
Zool 2	A	46,99
Morph	A	46,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	**A**	**59,99**
Project X	A	27,99*
Sensible Soccer	A	52,99
Sleepwalker	A	52,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Trolls	A	52,99
Whales Voyage	V	59,99
Zool	A	52,99*

SPORT & Spurt - Simulation

Anstoss	V	64,99
Bundesliga Manager Prof 2.0	V	64,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Eishockey M. Limited Edition (inkl. Videokassette der Eishockeysaison 92/93)	V	79,99
Fighter Bomber	**A**	**24,99**
Formular One Grand Prix	A	72,99
Goal! (v. Dino „Kick off" Dini)	A	59,99
Hattrick	V	64,99*
Jimmy Conners Great Courts 2	**A**	**24,99**
Links	A	30,99
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Soccer Kid	A	59,99
Winter Olympics	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

1869	V	64,99
Alien Breed 2	A	52,99
Anstoss	V	64,99
Body Blows Galactic	A	52,99
Burning Rubber	A	59,99
Burntime	V	64,99
Chaos Engine	A	46,99
D-Generation	**A**	**33,99**
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dynatech	V	52,99
Elfmania	A	46,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick!	V	64,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Kings Quest 6	A	59,99*
Morph	A	59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	**V**	**59,99**
Pinball Fantasies	A	52,99*
Oscar	A	46,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	**V**	**79,99**
Soccer Kid	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary	**E**	**64,99**
T. F. X.	A	64,99*
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool 2	A	46,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Edition	A	27,99*
Arabian Nights	A	46,99
Deep Core	A	46,99
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	52,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Microcosm	A	64,99*

JOYSTICKS

Competition Pro

Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk Box	24,99
Mini,transparent,inkl. 3,5" Box	29,99
Mini,Special Edition inkl. 3,5" BoX	29,99
Star Mini,transp.-blau, inkl. 3,5"B	34,99
Standard,schwarz	23,99
Standard,transparent	24,99
Standard,Special Edition	24,99
Star,transparent-blau	34,99

HARDWARE

Diskettenlaufwerke

A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
Teac oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar inklusive Gary-Adapter	269,99
A 600 auf 2 MB	159,99

Controller

Roc Hard IDE - Controller mit Ram- Option für AMIGA 2000	319,99
AT - 2008 auf RAM Option für Amiga 2000	199,99

Zubehör

Kickstart Umschaltpl.mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2.00 Rom	44,99
Siegfried Copy	79,99
Virus-Control 4.0 dtsch. MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen.

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.

Alle Amiga-Programme benötigen in derRegel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

64,99 Tornado deutsche Anleitung

79,99 Die Siedler deutsche Version

46,99 Missiles over Xerion dtsch. Anleitung

49,99 Cannon Fodder dtsch. Anleitung

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

VERSAND 99, MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Christoph Kolumbus

Die Jubiläumsfeierlichkeiten zur Entdeckung Amerikas liegen zwar bereits ein Weilchen zurück, aber was macht das schon? Dieses historische Kolonialistenepos von Software 2000 ist für sich allein ein Grund zum Feiern

Der komplexen Mixtur aus Strategie und Wirtschaftssimulation ist deutlich die Handschrift des Chefprogrammierers Christian Wölk anzumerken, der auch an der Amigaversion von Ascons „Der Patrizier" beteiligt war: Insgesamt fünf bekannte Weltenbummler unterschiedlicher Nationalität (z.B. James Cook oder der Titelheld) stehen bereit, um für ihr Land in den Eroberungswettkampf zu ziehen. Maximal vier davon gehorchen menschlichen Kommandos, wer übrigbleibt, wird entweder ganz weggelassen oder vom Rechner gesteuert. Ziel des rundenweise ablaufenden Spiels ist es, durch erfolgreiches Wirtschaften und geschicktes diplomatisches Vorgehen binnen dreihundert Jahren (Eroberer sind zäh!) auf der gesellschaftlichen Karriereleiter den Rang eines königlichen Beraters zu erklimmen. Daher müssen die Teilnehmer auch immer darauf achten, daß sie es sich nicht im Eifer des Gefechts durch blinden Aktionismus mit der Kirche oder ihrem jeweiligen Regenten verderben.

Als Kommandozentrale fungiert der mit Pulldownmenüs ausgestattete und sehr schön gezeichnete Heimathafen, von dem aus die sechs Untermenüs bequem via Mausklick erreichbar sind. In der Werft können (je nach Epoche) bis zu zwölf verschiedene Schiffstypen nebst den passenden Kanonen geordert und auch wieder verkauft werden – anfangs verfügt man nur über eine kleine Karavelle und etwas Klimpergeld. Die größeren Werften besitzen darüber hinaus ein Trockendock zur Reparatur demolierter Fernfahrerschüsseln. Außerdem sitzt im Hafen die Bank, die für entsprechende Zinsen ihren Zaster wildfremden Menschen leiht. Das bestehende Personal rekrutiert man in der Hafenspelunke, wo auch (ebenfalls anzuheuernde) Piraten und Informanten herumlungern, die gegen einen finanziellen Obolus wichtige Tips herausrücken. Im Kontor lassen sich Informationen zur persönlichen Gesamtsituation abrufen, und ein Historiker gibt jederzeit Auskunft über den erreichten Fortschritt. Fehlt bloß noch das Handelsmenü, wo das Schiff schließlich mit Waffen, Proviant und billigem Glasperlen-Tand für die Eingeborenenbestechung beladen wird.

Wurden an Land alle Reisevorbereitungen erledigt, geht es hinaus auf die nicht mehr ganz so schön und detailreich gemalte (und zunächst überhaupt stockdunkle) hohe See, bei der à la „Civilization" nur das bereits durchquerte Gebiet zu sehen ist. Neben Wehwehchen wie Pest, Stürmen und Meutereien sorgen von nun an

auch die aggressiven Konkurrenten für Ärger. Bei den anschließenden Seegefechten, die mausgesteuert und rundenweise ablaufen, hat dann zumeist die stärkere Schaluppe die Nase vorn. Wenn der Zufall schon einen offiziellen Kaperbrief in die Kajüte geweht hat, darf die lästigen Brüder auch von sich aus angreifen, ohne deshalb einen Imageverlust befürchten zu müssen.

Sobald wieder Land in Sicht kommt, geht man vor Anker und rüstet ein Expeditionskorps mit Männern, Geld, Proviant und dem Tausch-Trödel für die Eingeborenen aus. Die Marschgeschwindigkeit dieser Truppe hängt dabei vorwiegend vom Gewicht des Gepäcks ab, das die einzelnen Mitglieder schleppen dürfen. Hat das Suchteam ein Indiodorf entdeckt, besteht die Wahl zwischen der friedlichen Kolonisierung durch Bestechung des hiesigen Häuptlings mit dem mitgebrachten Plunder und einem Überfall mit der sofortigen Bekanntgabe des Schlachtausgangs. Die unfreundliche Alternative ist zwar oft recht lohnend, erfordert allerdings den gesteigerten Einsatz von militärischer Hardware. Zudem sieht der Klerus solche Brutalitäten gar nicht gerne, daher kann schon mal ein Kirchenbann drohen, der sich geradezu verheerend auf die Motivation der Mannschaft auswirkt.

Egal, ob man nun den sanften oder den weniger netten Weg beschritten hat, letztendlich führen sie beide zur Gründung einer Missionsstation. In diesem glückliehen Umfeld vermehren sich die Siedler dann völlig selbständig, man braucht der aufblühenden Gemeinde bloß noch einige Minen, Plantagen oder Forts zu spendieren. Wie sich die Sache entwickelt, ist vornehmlich eine Frage des richtigen Standorts – idealerweise sollte aus der Mission im Lauf der Zeit eine Siedlung, eine Niederlassung und gegebenenfalls auch eine Hafenstadt werden. Die eingeheimsten Erträge werden in schlechter Kolonialistentradition komplett nach Europa transferiert, wo sie sowohl den eigenen Geldbeutel als auch den Einfluß bei Hofe stärken. Als Verwendungsmöglichkeit für die angehäufte Knete bietet sich besonders die Erweiterung der eigenen Armada an, um damit zusätzliches Land zu erschließen und noch mehr Profit zu machen. Das Maximum dessen, was ein weitgereister Spieler hier gleichzeitig kontrollieren darf, sind immerhin 200 Schiffe und Siedlungen!

Die unzähligen, teilweise auch animierten Grafiken des unterhaltsamen Games sind ebenso detailliert wie farbenprächtig, für die in Kürze erscheinende A1200-Version wurde uns in der Hinsicht sogar noch mehr versprochen. Sound ertönt dagegen nur recht spärlich, aber wenn, dann paßt er immer zur Situation. Auch die Maus-/Menüsteuerung (plus Hotkeys) erfüllt ihre Pflicht ohne jedes Murren, und für Abwechslung auf lange Sicht sorgt der Umstand, daß die Weltkarte bei jedem Neustart frisch generiert wird. Anders gesagt: Was lungert Ihr Landratten eigentlich immer noch hier herum, statt an Bord Euren Dienst zu verrichten?! (md)

CHRISTOPH KOLUMBUS
(SOFTWARE 2000)
KOLONISTEN-SIMULATION

80%
„NEUE WELT"

GRAFIK	83%
ANIMATION	71%
MUSIK	69%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	83%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Jede Disk nur 5,50 DM

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis immer beim Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Anwenderprogramme Szenen-Demos

001	Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002	DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003	Malkurs	Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.
004	Sprite Maker	Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw...!
005	AREXX	Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
210	Adress Master	Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
211	Amiga Base	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006	Amiga Test	Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.
007	Astronomie	Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212	Comp. Lexikon	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008	Cross	Errechnet **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
009	Data Easy	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
010	Deluxe Copy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
401	Star Demomaker	Umfangreiches *Demomaker-Set* für *High-End-Grafik-Musik-Demos* 20,- DM
213	Anfänger Kurs	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011	HD Toolbox	12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte.
214	Dos Acces	Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle ... 10,- DM
012	Diagramm Profi	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013	Exotic Ripper	Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.
014	HD/Disk-Menü	Eigene musik- und scrolltextuntermalte Menüs in null-komma-nix gemacht.
015	Icon Disk	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016	Juke Box	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
215	Lotto Pro	Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lottarchiv. 10,- DM
216	Label Maker	Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
017	Main Actor	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018	Disk Track Editor	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019	Magic Menü	Pulldown-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.
020	Messenger	Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Speicherverlust auf der Diskette.
021	M-More	Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022	Disketten Retter	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023	Objekt Editor	Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
217	Pro Tracker 2.95	DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas. 10,- DM
218	Packer-Pack	Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T.Imploder. 10,- DM
305	Quadra Comp.	Profi-Musiktracker kompl. icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
306	Run It	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219	Scramble Deluxe	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
307	Giga Übersetzer	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 90.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024	Super Dashboard	Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkurve) an.
025	Top Timer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026	Turbo Title	Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220	Data Master	Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221	3D Demo	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
308	Alpha & Omega	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027	Chip Shop	26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
028	D.A.N.E.	Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
222	Demo-Coll. 1	5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz! 10,- DM
223	Demo-Coll. 2	6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM
224	Demo-Coll. 3	Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029	Exodus	Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
030	Flower Power	Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.
031	Fr. Revange	Menschen werden mit Motorsägen zerstückelt usw.! Ab 18!
225	Freedoom	Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032	Irak Demo	**Saddam Hussein** gegen **USA** im lustigen Panzertrickfilm.
226	Lemmings Horror	**Lemminge** werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033	Multi Megamix III	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
402	Oddysey	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
227	Peace of Mind	Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
034	Protracker Musik	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
309	Skizzo Demo II	Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035	Song Book	Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
403	Speed	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM
036	Substance	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037	The End	13 Lieder bieten **1 Stunde** Musikpower für jeden Geschmack.
038	Trickfilme	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.
039	Virtual Dr. II	Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

050	**New Lemmings**	25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051	**Lemmingoids**	Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
200	**Lemm.Olympiade**	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen ... 2 Disks 10,- DM
052	**Operation Lemm.**	Blutiges Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
053	Brettspiele I	Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
300	Brettspiele II	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
054	Mensch ärgere...	...**Dich nicht** ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
055	Scrabel	Top Umsetzung mit fast **10.000 Wörtern**. Eigene Wörter einbaubar.
056	5 mal 5	Originalspiel der **Sat1-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
201	Super Schach	Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,-
057	Calippo Fresser	Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.
058	Punica Oase	Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
059	Snack Zone	Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
060	Karamalz Cup	**Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.**
061	VL - Das Spiel	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062	Elefanten	Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
063	Aztec Challenge	**Die Umsetzung vom C64**: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
064	Battle Cars II	Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
065	Blocks	Denkspiel: Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066	Bomb Pac	Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
067	Conquest & Dom.	Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
202	Cracken kostet...	Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
068	Das Erbe II	Nachfolger des tollen Umweltspiels **vom Bundesumweltministerium**.
203	Dr. Mario	Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
069	Dragon Tiles	Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
070	Exxon	Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
071	Ach Ja	Tolles Wörterraten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign.
072	Megaball II	Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
073	Paradroid II	**Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
074	Popeye	Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
204	Riskant	Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
075	Sky Chase	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
076	Slot Cars	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
077	Shanghai '93	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
078	Super Pacman'92	Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
079	Super Puzzle	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
080	Super Tron	Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
205	Tetris Pro	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
081	Die Simpsons	Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
082	Tonga	Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
083	Top Secret	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
084	Ultima	Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
085	Wall Wurm	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
086	Wonderland	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
301	Game-Pack 1	Nebula (Action), Cardory (Memory), 5.Kolonne (Krieg), Beast 15,- DM
302	Game-Pack 2	Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
303	Game-Pack 3	Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig, brutal) 15,- DM
400	Porno Poker	Mit **Animationen** und echten **Stimmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
304	Sex Tetris	Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
206	Total Fire	Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
087	Jurassic Parallax	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
088	Alf Disk	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
207	Cindy	Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
089	Garfield Show	Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden.
090	Hyper Bilder	17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.
091	Military Show	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092	NASA Show	Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093	Op. Täuschungen	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
208	Porno Puzzle	Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
209	Reality Show	Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

P102	Jump'n'Run-Games	Mr. Munk, Bounder, Colgate Jumpgel (Der Top Hit), Baldy, Amiga-Boulder Dash (C64/Amiga-Grafik+Leveleditor) und mehr... 39,-
P016	Musik-Modul-Pack	8 Disketten randvoll mit Musikstücken im Noisetracker-Format. Von weltweiten Topmusikern aus der Demo-Szene! Traumhaft! 39,-
P028	Druckertreiber Pack	Über 100 verschiedene Druckertreiber auch exotischer Art bringen Ihren Drucker bestimmt zum Drucken. 19,-
P029	1000 Instrumente	Ca. **1112 Instrumente**, Soundeffekte, Stimmen (Politiker) und Naturgeräusche in höchster Qualität für alle Musikprogramme. 39,-
P030	Radarfallen Deutschland	Das Superverzeichnis vieler deutscher Radarfallen mit genauen Standorten, Betriebszeiten und Geschwindigkeitsangaben. 19,-
P031	Programmierer Paket	Zahlreiche C-Sources und Assembler-Sources. C-Compiler, Assembler, Linker, Sector ED (Diskettenmonitor), ML-Monitore... !!! 19,-
P035	Mathematik pur	Matrix, Funktionszeichner, 3-Satz, Pro Calc (Voll wissenschaftlicher Rechner), R.O.M. (5 Mathe-Themen zur Auswahl.) 29,-
P036	Welt-Geo-Paket	Erdkunde III, Klimaerfassung, Road Route (Gibt Wegbeschreibung/Entfernung deutscher Orte), Länderraten! 19,-

Erotik Dreams

Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Erstaunte Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt diskret in neutraler Verpackung!

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disks) Best.-Nr. P006 [illegible]

Erotik Dreams plus (15 Disks) Best.-Nr. P006 [illegible]

Schmaus Paket

Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow) Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Terrano Track II (Technomusik mit musiksynchronen Grafikpower), Graverrauth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Lieferatkt.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander
Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis **1500 Uhr** werden noch am selben Tag abgeschickt.

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	5,- DM
Inland Nachnahme:	8,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

Viruskiller Pack perfect

Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkuckucksei (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren, arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen.

Immer alles aktuell!

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack

Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MFM und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack

Sanity Copy (Vom Sanien-Profi)-Programmierer) ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und (soviel Diskette!), Bursträbbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index- B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verkaufen, Kopieren und Ändern von Programmen), Secure (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack

Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro. Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Fotos), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell

Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fontsdox, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell

Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen zum atemberaubender Grafik/Musik-Stakkato-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Schuldenfreier Musikgenuß, aufregende Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikeffekte! erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es kaum glauben können, wie der Amiga wirklich in Grafik und Musik zu bieten ist!

Best.-Nr. P001 39,- DM

Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur symbolisiert hier auch noch andere Szenesoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack

Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird. Etiketten-Master, Super Picture Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme, Einfach SUPER!

Best.-Nr. P032 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Musikpaket

Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Inc./ Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack

DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme, z.B. für DPaint, Brückstad oder Page Stream. Alle Bilder sind sortiert nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Fotografie...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM

DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000, ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack

Auf 8 übervollen Disketten erhalten Sie 0 nützliche Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik-, oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Landschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete

Riesen-Fontpaket

Sie erhalten **über 500 Zeichensätze** im original Amiga-Format!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programme!

Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket

Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket

Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM

COOL SPOT

Pünktlich

Auf Sega- und Nintendo-Konsolen hat sich Virgins cooler Plattform-Punkt schon eine beträchtliche Fangemeinde erhüpft – jetzt soll auch die „Freundin" seinem lässigen Charme erliegen.

Mehr noch, auf dem Amiga zeigt Cool Spot seine Kapriolen sozusagen umsonst! Na ja, zahlen müßt Ihr für das Game natürlich schon, doch bleiben Euch im Gegensatz zu den Konsolisten (aus rechtlichen Gründen) alle Werbeeinlagen wie Energie aus grünen Limoflaschen der Marke „7 Up" erspart, hier süffelt das einstige Reklamemaskottchen seinen Lebenssaft aus unetikettierten Pullen. Kein großer Verlust...

Am launigen Gameplay hat sich indessen nichts geändert, immer noch turnt Cool Spot durch ein Jump & Run, das seinen Mangel an Innovationen durch viel Witz wettmacht: Die Gestik des Helden ist schlicht eine Schau, etwa wenn er während einer Ruhepause den Sand von seiner Sonnenbrille putzt, Jo-Jo spielt, Saltos schlägt oder ein bißchen Wellenreiten übt. Zwischen den Pausen warten elf Plattformlevels, in denen der rundliche Retter unter Zeitdruck jeweils einen gefangenen Kollegen aus einer versteckten Zelle befreien soll. Das klappt allerdings erst, wenn er genügend rote Drops aufgeklaubt hat. Und sollte sich nach Laden... äh, Levelschluß mehr als das verlangte Pillen-Kontingent im Sammelsäckel finden, geht's ab in eine Bonusrunde, wo man von Luftblase zu Luftblase hechtet, um Extrapunkte und Continues zu ergattern. Zusätzliche Energiepakete und Zeitboni sind natürlich auch außerhalb der Bonusstages zu finden, und Gegner (tausenderlei Krabben, Muscheln und Mücken) krebsen hier auch reichlich herum. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ändern sich neben dem Aufkommen der Feinde auch ihr Erscheinungsbild; die aggressiven Stechmücken bekommt man z.B. bloß in der Profi-Einstellung zu Gesicht. Wie es sich für ein Sprudel-Maskottchen gehört, hält sich Cool Spot das Gesocks durch den Beschuß mit Kohlensäure vom kugelrunden Leib. Ansonsten sind Gefahren eher dünn gesät, und sollte doch mal eines der drei Leben über den Jordan wandern, findet die Wiederauferstehung bei der letzten Wegmarkierung statt.

Mag das Gameplay auch nicht übermäßig originell sein, ausgefeilt ist es allemal, dazu kommen eine Familienpackung lustiger Grafikgags (schon mal Krebse in Unterhosen gesehen?) und jede Menge kleine, aber feine Details. Zwei-Button-Pads/-Sticks werden unterstützt, die Nachladepausen fallen kaum ins Gewicht, und die Animationen sind wie gesagt eine Wucht. Einzig das manchmal etwas „eigenwillige", dafür aber butterweiche Parallax-Scrolling der Strand-, Hafen- und Spielzeug-Szenarien könnte man bemängeln, denn auch die Musikuntermalung mit ihren Calypso-, Salsa- und Heavy-Klängen paßt prima zum Geschehen, genau wie die reichlich vorhandenen Sound-FX.

Okay, die fehlenden Levelcodes sind ein echtes Manko, aber dennoch: Für flotte Bildschirmhüpfer ist Cool Spot die beste Pille gegen Frühjahrsmüdigkeit! (rl)

COOL SPOT
(VIRGIN)
JUMP & FUN

81%
„COOL"

GRAFIK	80%
ANIMATION	86%
MUSIK	82%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	79,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Der JOKER
unter den Konsolen-Mags

Die ganz neue Ausgabe
JETZT AM KIOSK!

Imagems

Es steint mal wieder in deutschen Landen, diesmal dank Brainwave Entertainment, einer Newcomer-Truppe aus dem Stuttgarter Raum. Ob die Frischlinge wohl frischen Wind ins versteinerte Genre blasen können?

Ein paar frische Ideen bringen sie jedenfalls mit, wenn sie auch letztlich auf dem sattsam bekannten „Sokoban"-Prinzip fußen: schieben, ziehen und die richtigen Muster bilden. Dazu wurden über den labyrinthischen Screen allerlei Gemmen von unterschiedlicher Form und Farbe verstreut, aus denen man nun unter Zeitdruck bis zu zehn Mini-Muster nachbilden soll, die auf einer Kopfleiste vorgegeben werden. Positiv stechen dabei die vielen, teils neuen Spielelemente ins Auge. So kommt es etwa vor, daß man Perlen mit verschiedenen Grundfarben in den sogenannten Generator schmeißen muß, um ein neues, dringend benötigtes Steinchen in der jeweiligen Mischkolorierung zu erhalten. Auch das Demo-Tutorial ist nett gemacht, genau wie die knuddelige Backgroundstory um einen Zauberer, dessen Stab abhanden kam. Wesentlich weniger nett fanden wir jedoch das unausgewogene Gamedesign – manche der 80 Level sind locker im ersten Anlauf zu schaffen, und dann wieder möchte man im nächsten Bild schier verzweifeln! Die Sticksteuerung konnte ebenfalls nur mit drei zugekniffenen Augen bestehen (verwechselt sie doch allzu häufig Drehen mit Gehen), und optisch ist, von den sauberen Animationen einmal abgesehen, bloß das Notwendigste geboten.

Tja, somit können also auch der hübsche Titelsound, die drei FX oder das Paßwortsystem nicht verhindern, daß Imagems einen recht zwiespältigen Eindruck hinterläßt. Merke: Gute Ideen allein machen noch kein gutes Spiel! (jn)

IMAGEMS
(BRAINWAVE ENTERTAINMENT)
STEINEREI

48%
„UNAUSGEWOGEN"

GRAFIK	19%
ANIMATION	60%
MUSIK	64%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	52%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSW./HIGHSC.
DEUTSCH	KOMPLETT

Penthouse Hot Numbers Deluxe

Das Spielprinzip ist alt, die zu besichtigenden Damen sind jung – nach dieser Devise ist auch der neueste Aufguß der nackten Nummern gestrickt. Nur hat Magic Bytes hier noch mehr geschlampt als üblich...

Diese Schönheit bedient Normalamigas

Tatsache ist jedenfalls, daß die Luxus-Ladies am PC gleich ganz den Dienst am Kunden verweigern, während sich ihr Charme am Amiga in Grenzen hält. Und das liegt zunächst einmal natürlich am ebenso bescheidenen wie ausgelaugten Gameplay:

Ein digitalisiertes Pin-up-Girl wird von einem Feld aus 8 x 8 Steinchen völlig verdeckt – also klicken die ein bis zwei Voyeure die störenden und verschiedenwertigen Klötze weg, wobei der eine die waagerechten und der andere (im Solo-Modus der Computer) die senkrechten Reihen bearbeitet. Eliminierte Sichtblocker zaubern je nach Farbe einen Bonus oder Malus aufs Punktekonto, wer am Ende den höheren Score hat, gewinnt und darf zur Belohnung noch zwei, drei Extra-Mädels begutachten.

Nun haben die Schätzchen zwar hochaufgelöste Reize zu bieten, doch leider hat Magic Bytes diesen Vorteil mit dem entsetzlich flimmernden Interlace-Modus erkauft, was bei 32farbigen Normalamigas nur noch schrecklich aussieht. Die gleichzeitig erschienene 1200er-Variante kann es zwar etwas besser (vor allem bietet sie mehr Farben), dafür führt hier die Benutzung der Install-Routine ohne Umwege ins Guru-Nirwana. Da helfen also auch nette Musik, Sprachausgabe und die erträgliche Keyboardsteuerung wenig – diese Bräute sind nicht heiratsfähig! (jn)

Und hier das rasantere 1200er-Modell

PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE
(MAGIC BYTES)
KNOBEL-STRIP

A500		A1200
21%		30%
	„PENNHOUSE"	
33%	GRAFIK	68%
-	ANIMATION	-
61%	MUSIK	61%
66%	SOUND-FX	66%
64%	HANDHABUNG	56%
17%	DAUERSPASS	28%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,- / 89,-

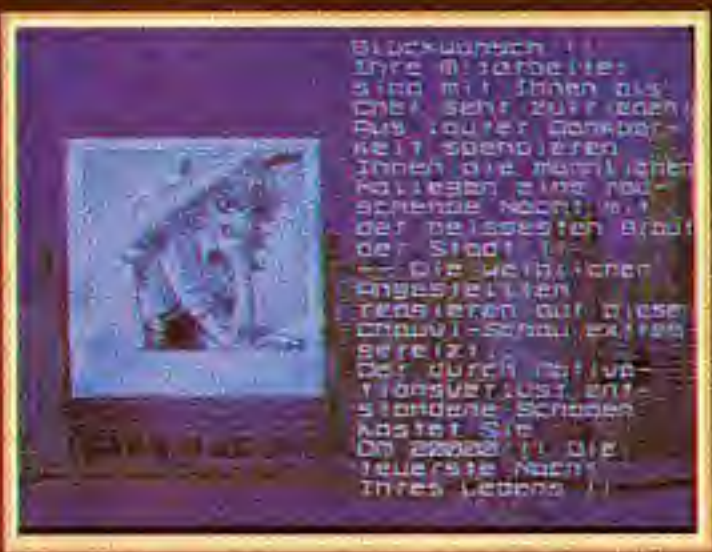
SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / 6 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Vor anderthalb Jahren brachten wir ein Preview zu „Funsoft Inc.", seither stand das Telefon kaum noch still – alle wollten wissen, wann die simulierte Spieleschmiede denn endlich auf den Markt käme...

Jetzt sind wir erlöst, denn nun hat Kaiko die mittlerweile umbenannte Wirtschaftssimulation herausgebracht. Und bereits das animierte Intro macht klar, daß hier der Traum jedes unzufriedenen Zockers in Erfüllung geht: Bis zu vier konkurrierende Manager dürfen ihre eigenen Spiele entwickeln, testen und vermarkten. Freilich ist dafür ein gewisses Verständnis für diese sensible Branche vonnöten – aber das haben wir ja schließlich alle!

Sämtliche Aktionen werden vom Schreibtisch aus über diverse (Unter-) Menüs per Mausklick erledigt. Zunächst muß man einen fähigen Programmierer anheuern, die Kandidaten inserieren im Kleinanzeigenteil der Fachpresse. Via Bildtelefon verhandelt man dann im Multiple choice-Verfahren, wobei auch psychologische Tricks und Abwerbungen von der Konkurrenz erlaubt sind. Ist der Richtige gefunden, wählt man eins der insgesamt vierzig möglichen Projekte aus den Genres Simulation, Adventure, Strategie oder Rollenspiel aus und verteilt die einzelnen Aufgabenbereiche. Ganz am Anfang geht das natürlich sehr schnell, weil sich da aus finanziellen Gründen noch ein Einmann-Team um Programmierung, Grafik und Sound kümmern muß. Während die Entwicklungsabteilung noch entwickelt, kümmert sich der Boß schon um das Packungsdesign, die Einschaltung von Werbeagenturen und den Versand von Vorabmustern an die Presse. Sobald die hauseigene Testabteilung ihren Segen erteilt hat, steht dem Release nichts mehr im Wege. Jetzt darf man sich erstmal bequem zurücklehnen, die Besprechungen in den Fachzeitschriften lesen und anhand einer Hitliste überprüfen, wie das neue Produkt bei den Käufern einschlägt, bevor der Nachfolger in Angriff genommen wird. Wenn der Laden gut läuft, erhält man Zugang zu weiteren der insgesamt zehn internationalen Absatzmärkte, kann mehr Leute einstellen und dadurch auch anspruchsvollere Spiele produzieren. Die selbstgestrickten Games lassen sich leider nicht richtig ausprobieren wie ursprünglich vorgesehen, aber immerhin kann man sich ihre (animierte) Grafik betrachten. Die Erstlingswerke sehen zwar noch stark nach C64 aus, aber je mehr Berufserfahrung, Gehalt und Zeit die Programmierer bzw. Grafiker und Musiker bekommen, umso beeindruckender werden auch ihre Arbeitsergebnisse – zum Schluß erreichen sie praktisch „Ambermoon"-Niveau. Die übrigen Bilder sind ebenfalls ganz schmuck geworden, und die Benutzerführung ist ein Traum, lediglich Sound hätte man ruhig noch ein bißchen mehr reinpacken können.

Das Team um Christian Awizio hat also ganze Arbeit geleistet und die hochgespannten Erwartungen vorbildlich erfüllt. Gerade den Raubkopierern sollte man den Kauf (!) ans Herz legen, damit sie mal sehen, wieviel Arbeit, Zeit und Geld in so einem Game stecken... (st)



SOFTWARE MANAGER
(KAIKO)
WIRTSCHAFTSSIMULATION

86%
„KONKURRENZLOS"

GRAFIK	70%
ANIMATION	61%
MUSIK	61%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	90%
VARIABEL: 3STUFEN	
PREIS	DM 90,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	5 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

Aller schlechten Spiele sind drei!

Kurz nach der überarbeiteten 93er Version schickt Domark nun die italienische Variante dieses Fußballmanagers von anno 92 in die Arena. Und beim dritten Aufguß ist der Geschmack halt noch fader...

Das Land der Nudeln und Ferraris durfte seine Liga und das in einigen Details abweichende Regelwerk beisteuern, ansonsten blieben jedoch alle Features der Vorgänger erhalten. Dazu gehören auch die anspruchsvolle Handbuchabfrage und die zermürbende Installationsprozedur, die sich nur für Festplattenbesitzer ertragen läßt. Haben die maximal vier Manager bis dahin nicht die Geduld verloren, dürfen sie anschließend um den Meisterschaftstitel und die gängigen Pokale kämpfen.

Tatsächlich kämpft man sich aber meist durch einen unglaublichen Wust von mausgesteuerten Menüs, die nicht gerade besonders übersichtlich aufgebaut sind – darüber hinaus sind sie komplett englisch, wie überhaupt alles in diesem Spiel. Positiv vermerken muß man immerhin den Optionsreichtum, der zumindest den Trainern unter den Managern genügend Aktionsmöglichkeiten bietet: Unter anderem gibt es einen umfangreichen Transfermarkt, viele verschiedene Taktiken, Talentsucher, Betreuungspersonal, zahllose Statistiken und eine detaillierte Aufgabenverteilung für die einzelnen Kicker.

Doch selbst wenn die bescheidenen Hintergrundbildchen anwählbar sind und das Spieltempo gegenüber dem „Championship Manager '93" um etwa 40 Prozent gesteigert wurde – ein altbackenes Progi mit dem äußeren Charme einer Datenbank auf dem C 64, das noch dazu auf wirtschaftliche Elemente (Stadionausbau, Werbung etc.) weitgehend verzichtet, hat im WM-Jahr eigentlich nichts am Digi-Rasen verloren, oder? (st)

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA
(DOMARK)
FUSSBALL-MANAGER

GRAFIK	17%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	29%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 1
DEUTSCH	NEIN

The Ultimative Software Manager

Angehende Wirtschaftskapitäne durften schon die unterschiedlichsten Digi-Firmen in den Bankrott treiben, jetzt schließt Protech Design eine immer noch verbliebene Branchenlücke. Bloß wie halt...

Nachdem Kaikos „Software Manager"(ehemals „Funsoft Inc.") soviel Verspätung hatte, haben sich zwischenzeitlich auch andere der Idee vom versofteten Softwarehaus angenommen: Nach Eingabe der Firmendaten klickt man sich hier vom Hauptscreen aus zu den Untermenüs vor, wo Personal eingestellt und die Büroräume mit der benötigten Hardware vollgestopft werden. Anschließend wird ein Vertrag, z.B. für ein Sportspiel, ausgehandelt, und sobald die Programmierer mit ihrem Anteil zufrieden sind, beginnt auch schon die Produktion. Damit das Werk an der Verkaufsfront nicht untergeht, sollte natürlich weder an der Werbung noch an hübschen Packungsbeilagen gespart werden, und wenn man endlich aus den roten Zahlen ist, kann man sich in der Highscoreliste verewigen – die lediglich einen einzigen Eintrag umfaßt.

Schön und gut, doch dieses Game hätte trotzdem kein vernünftiger Software-Manager unter Vertrag genommen. So müssen die Untermenüs immer wieder einzeln von Diskette nachgeladen werden, wodurch man die meiste Zeit vor einer Zwischengrafik verbringt. Die Optik geht ja noch so, aber das Begleitgedudel nervt nach wenigen Minuten. Ungefähr so lang hält auch die Motivation vor, da eine Mehr-Spieler-Option fehlt, es keine Savestände gibt und der Amiga nach jedem Bankrott neu gebootet werden muß. Und nachdem die Tage hier buchstäblich in Sekunden vergehen, passiert das etwa alle zehn Minuten...

Fazit: Dieses Machwerk würde selbst im PD-Pool gnadenlos absaufen! (st)

Wer hat das bloß gemanagt?!

THE ULTIMATIVE SOFTWARE MANAGER
(PROTECH DESIGN)
WIRTSCHAFTSSIMULATION

GRAFIK	54%
ANIMATION	-
MUSIK	15%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	14%
DAUERSPASS	11%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 1
DEUTSCH	KOMPLETT

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3 - Ausfahrt
Wesel / Bocholt
Fax: 02852/1802

Bestellannahme: 02852/9140-10
Bestellannahme: 02852/9140-11
Bestellannahme: 02852/9140-14

Autorisiertes Commodore AMIGA Service-Center

TIPS DES MONATS

AS 214: Workbench 2.05 49,–
ARexx-, AmigaDOS-, WB-Handbücher und 4 Disketten

AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200 49,–
Install Disk, HD-, ARexx- und AmigaDos-Handbücher

AMIGA 1200 20 BM Harddisk 789,-

Archimedes A 4000 2 MB, 80 MB HD 1999,–

AMIGA 2000 559,–

AMIGA-Hardware

AMIGA CD 32-Console inkl. 2 Spiele CD	629,-
CD 32-MPEG-Modul (Video-CD's a. Anfr.)	479,-
AMIGA 1200	599,-
AMIGA 1200 inkl. Desktop Dynamite Wordworth, Deluxe-Paint IV, Print-Manager, Oscar u. Dennis	749,-
AMIGA 1200 20 MB Harddisk*	789,–
AMIGA 1200 40 MB Harddisk*	879,–
AMIGA 1200 130 MB Harddisk*	999,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,–
AMIGA 1200 345 MB Harddisk*	1299,–
Desktop Dynamite (AGA Softwarepaket)	149,–
AMIGA 2000	559,–
AMIGA 2000 2 x 3,5 ", 1.3 u. 2.0 ROM	699,–
AMIGA 4000-30 4 MB o. HD	1998,–
AMIGA 4000-30 4 MB 260 MB	2498,–
AMIGA 4000-40 6 MB o. HD	3798,–
AMIGA 4000-40 6 MB 260 MB	4198,–
A 1942 Monitor für A 1200 / A 4000	799,–
A 1084 S / 1085 S Monitor	389,– / 379,–
Mitsubishi EUM 1491A	1289,–
IDEK MF 5017 für A 1200 / A 4000 / Archimedes	1995,–
IDEK MF 5021 für A 1200 / A 4000 / Archimedes	3320,–

AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB RAM-Karte Uhr/Akku A 500	49,–
512 KB WINNER-Ram Uhr/Akku, 5 J. Garantie	59,–
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,–
1 MB WINNER-RAM, Uhr/ Akku A 600	99,–
1,8 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500	199,–
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus durchgeführter Bus, inkl. 3 Spiele: ZAP, Delta Run, Bad Vibes	289,–
8/2 MB RAM-Karte A 2000	a. Anfr.
8/2 MB AT-Bus-Controller mit RAM-Option	299,–

AMIGA-Laufwerke

3.5" Promigos-Drive, alle Amiga's extern durchgeführter Bus, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	109,–
3.5" WINNER-Drive, alle Amiga's extern Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar 1Jahr Garantie	129,–
3,5 Color-Drive, alle Amigas extern Lieferbar in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, pink, grün	119,-
3.5" Laufwerk A 500 / A 500 Plus-intern kompl. mit Auswurftaste und Zubehör.	99,–
3.5" Laufwerk A 600 / A 1200-intern kompl. mit Auswurftaste und Zubehör.	109,–
3,5" TEAC-Laufwerk A 500/ A 500 Plus-intern superleise, kompl. mit Auswurftaste und Zubehör.	119,-
3.5" DF0- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern kompl. mit Einbauanleitung und Zubehör.	99,–
3.5" HD-Laufwerke alle Amiga's-intern	248,–
3,5" HD-Laufwerk-extern	298,–

32 Bit-Turbokarte A 500 / A 600

1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 500	499,-
1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 600	349,-
1 MB o. 4 MB 68030 32 Bit-Turbok. A 600	499,-/ 699,-

32 Bit-Fast-Ram und Turbo-Karte A 1200-intern

Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzait-Uhr

0 MB 32 Bit-Fast-Ram/Uhr bis 8 MB möglich mit SIMM-Modulen wie beim A 4000 bestückbar	129,–
1 MB od. 4 MB 32 Bit-Fast-Ram mit Uhr	199,– / 499,–
2 MB 32 Bit-Fast Ram/Uhr bis 8 MB möglich	349,–
1 MB od. 4 MB 32 Bit-68030-Turbo-Karte	499,–/799,–
Co-Prozes. 68882 22/33/40 MHz	99,–/199,–/259,–

Nützliches Zubehör

AS 214-Kit, WB 2.05 m. 4 Disk, dtsch. Handbücher	49,–
AS 214-Plus-Kit zusätzl. 2.0 ROM-Umsch.-Platine	89,–
AS 216-Kit WB 2.1 mit 5 Disk, dtsch. Handbücher	84,–
AS 216-Plus-Kit zusätzl. 2.0 ROM-Umsch.-Platine	129,–
AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200 3.0 Install Disk, Harddisk-, ARexx- und AmigaDOS-Handbücher	49,–
A 600 2-fach Umschaltplatine mit 1.3 ROM	49,–
A 600 3-fach Umschaltpl. (für 3.0) mit 1.3 ROM	79,–
A 500Plus / A 2000 Umschaltplatine mit 1.3 ROM	49,–
A 500 / A 2000 Umschaltplatine mit 2.0 ROM	49,–
A 500 / A 2000 autom. Umschaltplatine	29,–
A 500-A 2000 3-fach Umschaltpl., für alle ROM's	59,–
WINNER-Stereo-Sound-Sampler Bis 50 KHz, Microphonanschluß regelbar, inkl. Software.	89,–
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,–
WINNER-Amiga Maus 2 Jahre Garantie	39,–
Sunnyline-Amiga Maus, 2 Jahre Garantie	49,–
autom. Mouse-Joystick Switchbox	29,–
Sunnyline Trackball-Amiga	69,–
AMIGA Handy-Scanner durchgeführter Druckerport, 100 – 400 DPI einstellbar	229,–

CD-32 Software

CD-32-MPEG-Modul: für Video CD's 479,–

Alfred Chicken	56,-	Arabian Nights	46,-
Castel's 2	69,-	D-Generation	49,-
Deep Core	69,-	James Pond 2	79,-
John Barnes Football	39,-	Jurassic Park	89,-
Lord of the Rings	89,-	Lotus Trilogy	79,-
Morph	79,-	Nigel Mansell	66,-
Now thats I Call Games 1 und 2		(je 100 Spiele)	je 49,-
Overkill / Lunar C	59,-	Pinball Fantasies	79,-
Sensible Soccer	56,-	Sleepwalker	89,-
Whales Voyage	59,-	Zool	69,-
Trolls	69,-	Utopia	75,-
Prey	69,-	Pirates Gold	79,-
Dangerous Steels	69,-	Jurassic Park	89,-
Video-CD's: zahlreiche Titel		lieferbar Preise	a. Anfr.

Genlock, Digitizer usw.

Video Grabber und Splitter mit Software	195,–
Pal-Genlock	529,–
Y-C-Genlock	719,–
Sirius Genlock	1595,–
Video-Konverter	348,–

Harddisk A 500 - A 1200-intern

Harddisk-Controller für A 500-intern 149,–

20 MB 2,5" HD	189,–	40 MB 2,5" HD	299,–
66 MB 2,5" HD	399,–	84 MB 2,5" HD	459,–
120 MB 2,5" HD	589,–	210 MB 2,5" HD	819,–
250 MB 2,5" HD	859,–	340 MB 2,5" HD	1249,–

2,5" HD-Kabel, Installdisk und HD-Schrauben 29,–
2,5" - 3,5" A 600/1200 HD-Kit, kompl. mit Software usw. 49,–
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD a. Anfr.

Harddisk A 500 / A 500 Plus

210 MB-Contr. RAM-Opt.	648,–	210 MB-Contr. RAM-Opt.	595,–
260 MB-Contr. RAM-Opt.	716,–	260 MB-Contr. RAM-Opt.	668,–
345 MB-Contr. RAM-Opt.	798,–	345 MB-Contr. RAM-Opt.	745,–
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1098,–	460 MB-Contr. RAM-Opt.	1058,–
545 MB-Contr. RAM-Opt.	1398,–	545 MB-Contr. RAM-Opt.	1349,–

Jetzt komplett installiert mit Workbench 2.1

PCMCIA-HD A 1200-extern

20 MB 2,5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	299,–
40 MB 2,5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	439,–
260 MB 3,5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	699,–

komplett installiert mit WB 3.0

Archimedes-Hardware

alles deutsche Versionen

A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM	999,–
A 4000 16 MHz 80 MB Harddisk	1999,–
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk	2999,–
AKF 18 Multiscan Monitor	599,–
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor	799,-

CDTV-A 570 Software

Xetec-Set (A 2-4000)	69,–	17 BitCollec. 2CD's	89,–
Giga PD 2.1	99,–	17 Bit Collection III	59,–
CDPD 1-3	je 49,–	GIF's Galore	33,–
German Edition	59,–	Demo Collection 1 u. 2	je 49,–
Pandora	29,–	Saar / Amok	46,–
Lemmings	35,–	Stadt der Löwen	29,–
Aminet	39,-	Shiftrix / Lettrix	29,–
Cubulus Magic Cerpent	29,–	Imagine	69,–

Ersatzteil-Service

Kick-ROM 1.3	26,–	Kick-ROM 2.04	26,–
8362 Denice	17,–	8373 Hires Denise	29,–
6520	11,–	Garry 5719	14,–
8375 (8372 1 MB)	32,–	8372 (Hires A 2 MB)	32,–
8364 Paula	22,–	6571 (Keyboard)	15,–
Netzt. A 500	79,–	Netzteil A 2000	199,–
C 64 Netzteil	39,–	1541 II Netzteil	39,–
Tastatur A 500	86,–	Tastatur A 2000	169,–
Tastatur A 600	86,–	Tastatur A 3000	160,–
Tastatur A 1200	86,–	Tastatur A 4000	189,–
Kickstart-ROM's A 1200 und A 4000 (Typ angeb.) 2er Satz			je 49,–

Ersatzteil-Mindestbestellwert 50,– DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Vesalia-Shop-Duisburg
Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203/495797

Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10 DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Bestellannahme Salzwedel
Tel. 0 39 01 / 2 41 30
KEIN VERKAUF

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

Die verlagseigenen Schlittenhunde liegen mit einem Hitzekollaps in der Tierklinik, und die Skifahrer kaufen sich ein Surfbrett – nein, der Winter ist auch nicht mehr das, was er mal war. Ganz im Gegensatz zu unserem Up & Down...

...das auch im verhaltensgestörten (weil viel zu sonnigen) Wonnemonat Februar wieder zuverlässig aktuelle Analysen und präzise Informationen zur Lage am Spielemarkt liefert: Wie von gewöhnlich gut unterbelichteten Greisen verlautet, gelang es dem Newcomer „Anstoß" auf Anhieb, sowohl in den Top Twenty wie auch in den Verkaufscharts zu den begehrten Spitzenplätzen vorzustoßen. Auch der Nachfolger des Klassikers „Elite" konnte sich respektabel plazieren. Wir unterbrechen für eine kurze Werbeschaltung: Für die einen ist es Amiga Joker – für die anderen das tollste Magazin der Welt...

Weitere Nachrichten. Wie kürzlich bekannt wurde, hat der Grasbrunner Joker Verlag diesen Monat eine Spezial-Liste von grafisch besonders gut gelungenen Computerspielen zusammengestellt. Zur Feier des Ereignisses gibt zudem die Inhaberfamilie (Herr und Frau Labiner) öffentlich ihre derzeit beliebtesten Amigagames preis, was von Insidern als kleine Sensation gewertet wird. Überschattet wurden die Feierlichkeiten von einer Klage seitens der Lobby zur Integration von Mischlingshunden, die monierte, daß dem Familienhund Daisy kein Mitspracherecht eingeräumt wurde. Zeit für die Werbung: Alle Hefte nur halb gelesen, was habe ich bloß falsch gemacht? Tja, du hättest mal lieber den Amiga Joker kaufen sollen...

Im Fall der Klage des Verlagshundes Daisy gegen seine Verlegerfamilie wurde der Beklagte dazu verurteilt, drei besondere Schmankerl unter seinen Lesern zu verlosen, nämlich:

1 x Ashes
1 x Sleepwalker für A1200
1 x Second Samurai

Voraussetzung sei jedoch, so führte Herr Labiner aus, daß die Leser seines Magazins eine Postkarte an den Verlag richten, auf der ihre derzeitigen Spiele-Hits vermerkt seien. Auch an einer korrekten Frankierung sowie einem leserlichen Absender führe kein Weg vorbei, ganz zu schweigen von einer fehlerfreien Adressierung. Unter allen Einsendungen, so konnte der erfolgreiche Jungunternehmer glaubhaft versichern, würden dann von einer Kekspertenkommission die glücklichen Gewinner ermittelt. Es sei sogar möglich, fügte ein Pressesprecher hinzu, für den Fall der Fälle seinen Wunschgewinn mit auf das Kärtchen zu schreiben. Damit zur Werbung: Liest du immer Amiga Joker? Nein, nicht immer, Aber immer öfter!

Die Nachrichtenredaktion wünscht allen Teilnehmern dieses außergewöhnlichen Preisausschreibens nun viel Glück und informiert nachfolgend über die neuesten Statistiken im einzelnen. Gute Nacht.

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE AKTUELLEN GRAFIKWUNDER

1.	ANSTOSS (A1200)	92%
2.	OSCAR (A1200)	90%
3.	ANSTOSS	90%
4.	TURRICAN III	87%
5.	CHUCK ROCK 2	87%
6.	ZOOL (A1200)	87%
7.	STREETFIGHTER 2	86%
8.	BODY BLOWS GALACTIC (A1200)	85%
9.	1869 (A1200)	85%
10.	ZOOL 2	84%

DIE GROSSEN 10

1.(1)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	38
2.(2)	INDIANA JONES IV	38
3.(3)	MONKEY ISLAND II	23
4.(5)	EISHOCKEY MANAGER	18
5.(4)	WING COMMANDER	16
6.(7)	LOTUS III	4
7.(6)	MONKEY ISLAND	3
8.(9)	GOAL!	3
9.(-)	ANSTOSS	3
10.(-)	CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES

1.	(1) WING COMMANDER	
2.	(2) HISTORYLINE	
3.	(3) LEMMINGS 2	
4.	(4) INDIANA JONES IV	
5.	(5) EISHOCKEY MANAGER	
6.	(-) ANSTOSS	
7.	(6) STREETFIGHTER 2	
8.	(10) GOAL!	
9.	(-) SYNDICATE	
10.	(7) PINBALL FANTASIES	

PERSONAL FAVORITES

Magic Gitti

1. SIMON THE SORCERER
2. LEMMINGS 2
3. DUNE 2
4. BURNTIME
5. AMBERMOON

Big Boss Mike

1. ELITE II
2. LEMMINGS
3. LEGEND OF KYRANDIA
4. INDIANA JONES IV
5. DUNE

TOP TWENTY

1.	(4)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2.	(5)	EISHOCKEY MANAGER
3.	(-)	ANSTOSS
4.	(1)	INDIANA JONES IV
5.	(2)	WING COMMANDER
6.	(9)	SENSIBLE SOCCER
7.	(11)	LEMMINGS 2
8.	(3)	GOAL!
9.	(-)	ELITE II
10.	(6)	CIVILIZATION
11.	(8)	SYNDICATE
12.	(12)	PINBALL FANTASIES
13.	(14)	HISTORYLINE
14.	(15)	BURNTIME
15.	(17)	FLASHBACK
16.	(10)	MAD TV
17.	(-)	SOCCER KID
18.	(18)	GUNSHIP 2000
19.	(7)	MONKEY ISLAND II
20.	(13)	DUNE 2

TOP SELLER

1.	(-)	ANSTOSS
2.	(-)	AMBERMOON
3.	(1)	ELITE II
4.	(2)	WING COMMANDER
5.	(-)	F-117A NIGHTHAWK
6.	(-)	ALIEN BREED 2
7.	(-)	MICRO MACHINES
8.	(-)	LORDS OF POWER
9.	(-)	ANSTOSS (A1200)
10.	(4)	ALIEN 3
11.	(-)	THE MANAGER
12.	(-)	BODY BLOWS GALACTIC
13.	(3)	BURNTIME
14.	(-)	PINBALL DREAMS/FANTASIES
15.	(7)	SYNDICATE
16.	(9)	GUNSHIP 2000
17.	(-)	BRUTAL SPORTS FOOTBALL
18.	(-)	FURY OF THE FURRIES
19.	(-)	MEAN ARENAS
20.	(18)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.

CRACK

London, Washington, Grasbrunn – kein Schauplatz ist unserem Szenemaulwurf zu exotisch, wenn es darum geht, Euch mit interessanten News aus dem internationalen Untergrund zu versorgen: Dr. Freak, bitte melden!

Die englische Federation Against Software Theft (FAST) ist das, was es hierzulande gar nicht gibt, wenn man den berühmt-berüchtigten Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth ausnahmsweise mal außer Betracht läßt: ein privater Jagdverband gegen Softwarepiraterie. Er feiert heuer sogar schon sein zehnjähriges Jubiläum, da im gelobten Land der Zocker viele Entwicklungen bereits wesentlich früher eingesetzt haben als bei uns. Allerdings ist manches auch wieder vergleichbar; beispielsweise der Umstand, daß sich der Staat im allgemeinen und die Polizei im speziellen dieser Aufgabe kaum gewachsen fühlen und sie daher weitgehend der privaten Initiative überlassen.

Das große britische Spielemagazin *Amiga Format* führte quasi das Geburtstagsinterview mit John Loader – der Mann heißt wirklich so und ist der Ermittlungschef von FAST. Darin zählt er natürlich erst mal wieder die altbekannten Argumente gegen die Szene auf, einige seiner Statements sind es jedoch durchaus wert, deutlich herausgestellt zu werden. So gibt er etwa offen zu, daß seiner Erfahrung nach manche Softwarehäuser und Programmierer selbst die Raubkopierer mit Nachschub versorgen, obwohl sie sonst gerne als die großen Unschuldslämmer auftreten. Auch die von der Gegenseite ständig wiederholte Behauptung, daß die hohen Softwarepreise und das Crackerunwesen untrennbar zusammenhingen, erscheint in einem ganz anderen Licht, wenn man sie mit Johns Feststellung konfrontiert, daß billige Budgettitel genauso kopiert werden wie normale Vollpreissoft. Relativ beunruhigend sind schließlich seine Beobachtungen, was die Vertriebswege der Cracks angeht: Zumindest in Großbritannien scheinen sie immer mehr auch in die Hände von Leuten überzugehen, die weder mit Computern noch mit Spielen was am Hut haben, sondern einfach bloß Kohle machen wollen. An sich wäre das ja ein nachvollziehbares Motiv, nur führt so was halt oft und gerne dazu, daß plötzlich mafiamäßig organisierte „Interessengruppen" auftauchen, die hier ein lukratives neues Betätigungsfeld entdecken.

Gleichzeitig befragten unsere englischen Kollegen auch eine Reihe prominenter Programmierer zu diesem Thema, wobei deren Antwort ziemlich einheitlich ausfiel, egal, ob der Gesprächspartner Dino Dini, Andrew Braybrook oder Peter Molyneux hieß: Die Raubkopierer haben dem Amiga praktisch schon fast den Todesstoß versetzt – wenn sich die Situation nicht binnen Kürze dramatisch ändert, werden wir unsere Spiele zukünftig erst für Computer bzw. Konsolen entwickeln, die mit diesem Problem nicht so sehr zu kämpfen haben. Wie die Faust aufs Auge paßt dazu die Erfolgsmeldung der FAST, daß man gerade einen jungen Mann erwischt habe, in dessen Besitz sich insgesamt 1.200 geeackte Konsolenmodule befanden. Zudem ist es ein offenes Geheimnis, daß der PC unsere „Freundin" längst als Raubkopierercomputer Nummer eins abgelöst hat. Ganz allein an den aktuellen Vorlieben der Szene kann es also doch nicht liegen, wenn die Hersteller neuerdings ihre Vorliebe für Silberscheiben aller Art entdecken...

Während die Piratenjäger in London Geburtstag feiern, sind einige US-Senatoren auf die Idee gekommen, für Videogames ähnliche Altersfreigaben einzuführen, wie es bei Filmen längst gang und gäbe ist. Ist doch wunderbar, dann kommen auch die amerikanischen Kids endlich in den Genuß von unfreiwilligem Humor der Marke BPS, kann ich da nur sagen. Dem gegenüber werden in der deutschen Presselandschaft die wirklich wichtigen und brandaktuellen Themen diskutiert. So hat das bekannte Münchner Nachrichtenmagazin *Focus* gerade eben entdeckt, daß der Schutz von Computerprogrammen durch Paßwörter etc. keineswegs unüberwindbar ist. Ei, wer hätte das gedacht? Tja, die Herrschaften hätten eben den zehnten Kongreß des Chaos Computer Clubs in Hamburg besuchen sollen. Bei diesem Treffen konnte man nicht nur wieder mal mit Herrn von Gravenreuth plaudern, der seine Aufkleber („Don't spread illegal copies. Gravenreuth is watching you!!") unters Hackervolk brachte, auch leibhaftige Professoren hielten dort Vorträge über wirksame Verschlüsselungstechniken, die selbst Geheimdienste nicht überrumpeln können.

Na, sobald der endgültig sichere Kopierschutz dann ebenfalls geknackt wurde, werdet Ihr es jedenfalls sofort erfahren – das verspricht hoch und heilig Euer

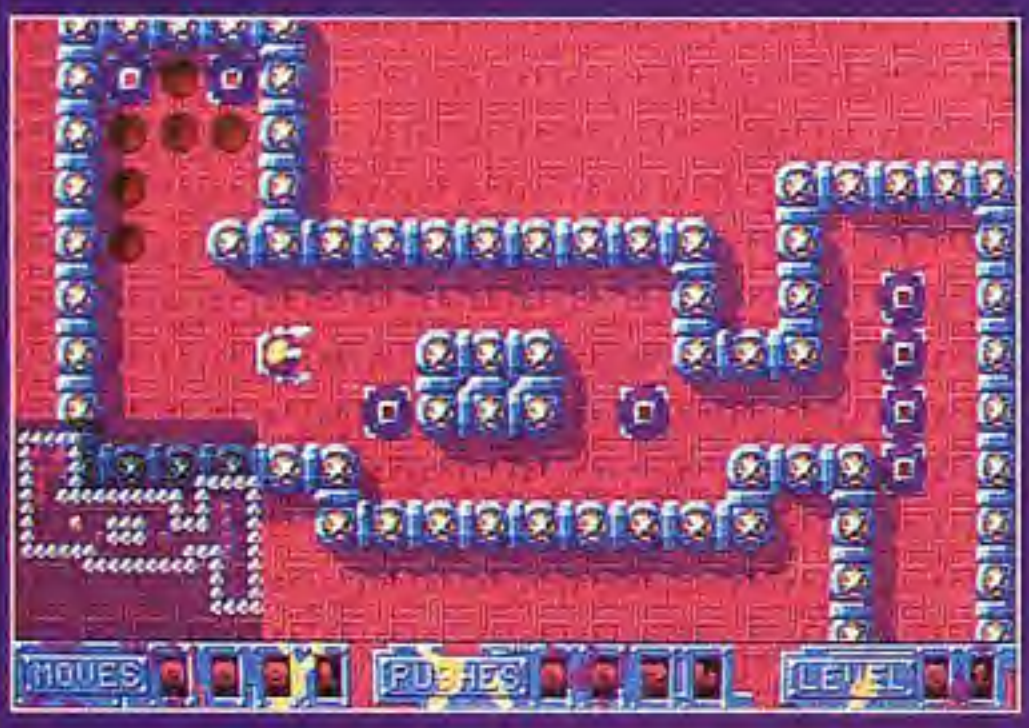
DR. FREAK

HORIZONTERWEITERUNG

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!

PD-Box

Die Plattform-Fabrik: Mad Factory



Die große Schiebung mit den kleinen Kisten: Mov'Em

Der Knall im All: Space Zap

Gerade in der Gegend nördlich des „Weißwurstäquators" feiert man derzeit ja besonders ausgelassen Karneval – die PD-Box feiert mit, und zwar in Form eines verspielten Rundgangs durch die aktuellen Ausgaben der Nordlicht-Serie.

Doch halt, zunächst wollen wir eine etwas ältere Scheibe aus der nordischen Reihe begutachten, schließlich zählt das auf der **Spiele 7-8** befindliche **Mad Factory** ganz klar zu den Prachtperlen unter den PD-Plattformern! Im Stil des Jump & Run-Urahnen „Manic Miner" hüpft man hier durch kunterbunte Fabrik-Landschaften, wobei sich fieses Werkzeug, hinterhältiges Küchengerät und andere Gemeinheiten in den Weg stellen. Wenig Neues also beim Spielprinzip, ein eindeutiges Highlight ist aber der eingebaute Playfield-Editor, mit dessen Hilfe quasi unbegrenzt viele Spielfelder kreiert und abgespeichert werden können. Dazu gibt's massig Sound und eine brauchbare Steuerung, warum also nicht mal auf einen Sprung reinhüpfen?

Jetzt aber zu den versprochenen Neuheiten, wobei wir uns als erstes der **Spiele 14-3** widmen wollen. Widmen ist in diesem Fall gleichbedeutend mit Knobeln, denn bei **Mov'Em** soll ein kleiner Robbi ein Lagerhaus entrümpeln und dazu Kisten auf die ihnen vorbestimmten Plätze schieben. Das ist deshalb schwierig, weil die Wege eng sind und sich „Fehlschübe" nur sehr begrenzt wiedergutmachen lassen. Anders gesagt: Hier geht's ganz ähnlich zu wie bei dem allseits bekannten Puzzle-Klassiker „Sokoban". Allerdings übertrumpft der Sohn den Vater, wenn es um die Präsentation geht, denn das farbenprächtige Spielfeld scrollt butterweich in alle Himmelsrichtungen, wobei ein Scanner dafür sorgt, daß man die Übersicht im teils mehrere Bildschirme großen Areal nicht verliert. Und an flotter Begleitmusik fehlt's ebensowenig wie an hilfreichen Levelcodes; Amiga-Spediteure sind bei diesen Kisten also gut aufgehoben.

Wer seine Gehirnwindungen lieber bei einer zünftigen Weltraumballerei entspannt, der richte seinen Laserblick auf die **Spiele 14-5**, wo mit **Space Zap** eine Spielidee aus den Arcadehallen der frühen 80er Jahre wartet: In der Bildschirmmitte befindet sich eine Raumstation, die der Spieler nun gegen von links und rechts, oben und unten angreifende Aliens verteidigen soll, wozu sich ein Laser in jede Himmelsrichtung abfeuern läßt. Zunächst stellt diese Aufgabe zwar keine große Herausforderung dar, doch wenn irgendwann drei Gegner gleichzeitig anstürmen und sich die Temperatur der Wumme ihrer kritischen Grenze (und damit dem Ausfall) nähert, kommt doch so etwas wie gepflegte Hektik auf. Freilich wirkt das Game sowohl akustisch als auch optisch reichlich selbstgestrickt, doch hat das für ambitionierte AMOS-Programmierer auch seine Vorteile – sie dürfen sich nämlich über den mitgelieferten Quelltext freuen, anhand

BOX

dessen das Progi problemlos ausgebaut werden kann.

Okay, die Action war keine Offenbarung, also zurück zur Knobelei. Und da finden wir auf der **Spiele 14-8** einen recht launigen Gehirntrainer namens **Bridge Ball**. Der Name ist dabei Programm, denn einem selbständig vor sich hin kullernden Ball müssen Brücken gebaut werden. Die Brücken sind in der Praxis allerdings oft Rohre, kurzum, es handelt sich hier um eine Variation des bekannten „Pipeline"-Themas, bloß mit einer Kugel anstatt Wasser bzw. Öl. Per Maus werden also möglichst flott Leitungen, Rohrwinkel, Bretter und ähnlich „tragende" Tools am Screen plaziert, damit die Kugel rollen kann – da sich jedes Teil nur begrenzt oft bewegen läßt und später auch festinstallierte Hindernisse (Berge etc.) im Weg stehen, ist für Herausforderungen der kleinen grauen Zellen gesorgt. Die magere Optik und den quasi nicht vorhandenen Sound muß man halt in Kauf nehmen.

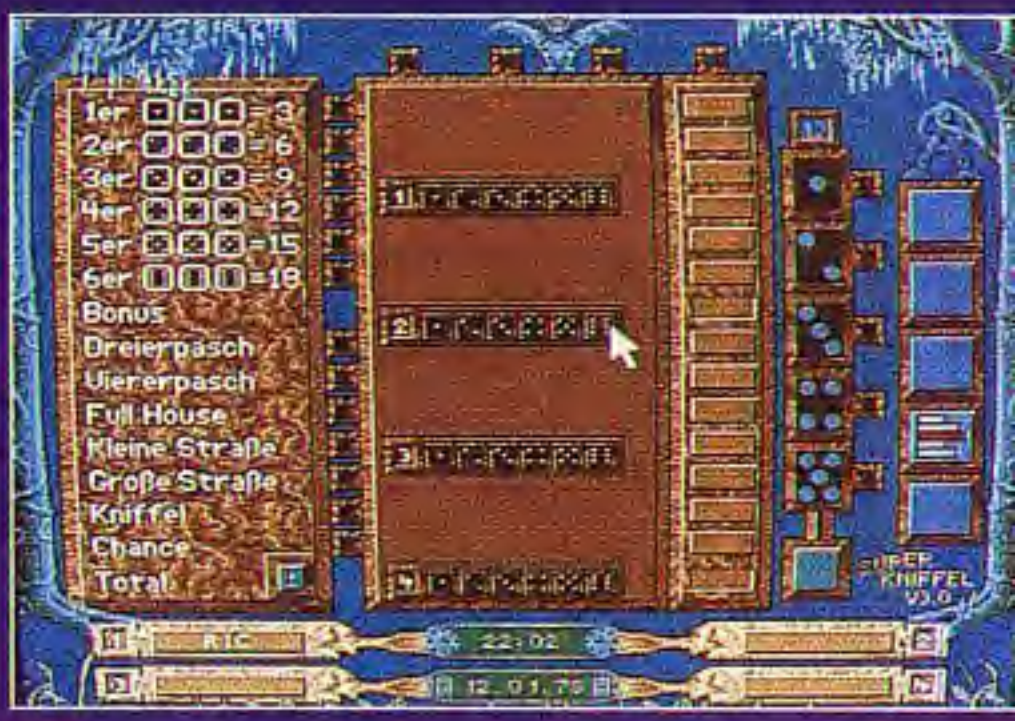
Eine Nummer weiter, auf der **Spiele 14-9,** begegnet man einer Umsetzung des Würfelspiels „Kniffel"; mancherorts auch als „Würfelpoker" bekannt. Das Original hat wohl jeder schon mal gezockt, die (am Computer unverändert übernommenen) Regeln sollten somit bekannt sein: Die Würfel rollen per Zufallsgenerator, und aus den erzielten Augen muß jeder der bis zu vier Spieler für sich möglichst wertvolle Kombinationen wie Dreier- oder Viererpaschs, kleine und große Straßen oder gar den Kniffel zusammenstellen. Das Ergebnis trägt man dann strategisch geschickt auf dem Spielplan ein; gewonnen hat, wer am Schluß die meisten Punkte vorweisen kann. Beachtenswert ist neben der gelungenen Präsentation vor allem die Vielfalt an Optionen – der Name **Super Kniffel** ist also kein reiner Werbegag der Programmierer. Und schon deshalb gebietet es die Fairneß, den Jungs die geringe Sharewaregebühr nicht zu unterschlagen.

Wir kommen zum Finale unseres heutigen PD-Rundgangs und damit auch zu seinem Höhepunkt: Auf der **Spiele 14-10** findet man den **Super Spielepool** und damit gleich vier ausgewachsene Brettspiel-Umsetzungen für den Amiga! Eine genaue Regelerklärung zu jedem einzelnen Game können wir Euch und uns ersparen, denn Namen wie „Mensch ärgere Dich nicht", „Memory", „Solitaire" und „Backgammon" sprechen ohnehin für sich. Jeder dieser Wohnzimmer-Klassiker wurde originalgetreu und auf nahezu professionellem Niveau konvertiert, was für die feine Präsentation ebenso gilt wie für die auf Anhieb locker von der Hand gehende Maussteuerung. Auch hier dürfen teilweise bis zu vier Zocker mitmachen, auch hier wird eine kleine Sharewaregebühr fällig – und gerade hier ist die Scheibe doppelt und dreifach ihr Geld wert!

Weil wir gerade vom Wert reden: Beim Versender sind für die vorgestellten Disketten jeweils drei Märker zuzüglich einmaliger Portokosten in Höhe von vier Mark zu berappen. Sie kommen allesamt mit sämtlichen Amiga-Modellen zurecht, einzig **Bridge Ball** bestand auf einer jüngeren „Freundin" wie dem A600. So, fehlt noch was? Richtig, die Bezugsadresse:

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931 / 167222

Durch diese Röhre muß er rollen: Bridge Ball



Die Würfel sind gefallen: Super Kniffel

Die Brettspiel-Compilation: Super Spielepool

Ruhmeshalle

Up & Down

Der Frühling ist zwar noch nicht bei uns eingekehrt, dafür aber der Postbote mit Euren Hitlisten. Jetzt liegt es an uns, uns zu revanchieren: Mit je einem Scorpion Junior-Joystick meistern jedes Game
Philipp Rütgen, Köln
Marc Krinke, Ulm
Erik Krämer, Saarbrücken
Den Turrican-Sound auf CD genießen
Jens Prause, Wolfsburg
Andreas Spieß, Rotenburg
Andreas Deublein, Staufenberg

Seitenhiebe

Da hatten wir Euch verdorbene, widerliche und bluttriefende Games als Strafe angedroht, und Ihr habt dennoch geschrieben! Nun, Ihr habt's nicht anders gewollt – mit je einem gar schrecklichen Spiel werden sich quälen
Christian Reußwig, Frankenthal
Oliver Schruff, Voerde
Martin Dreisbach, Hilchenbach

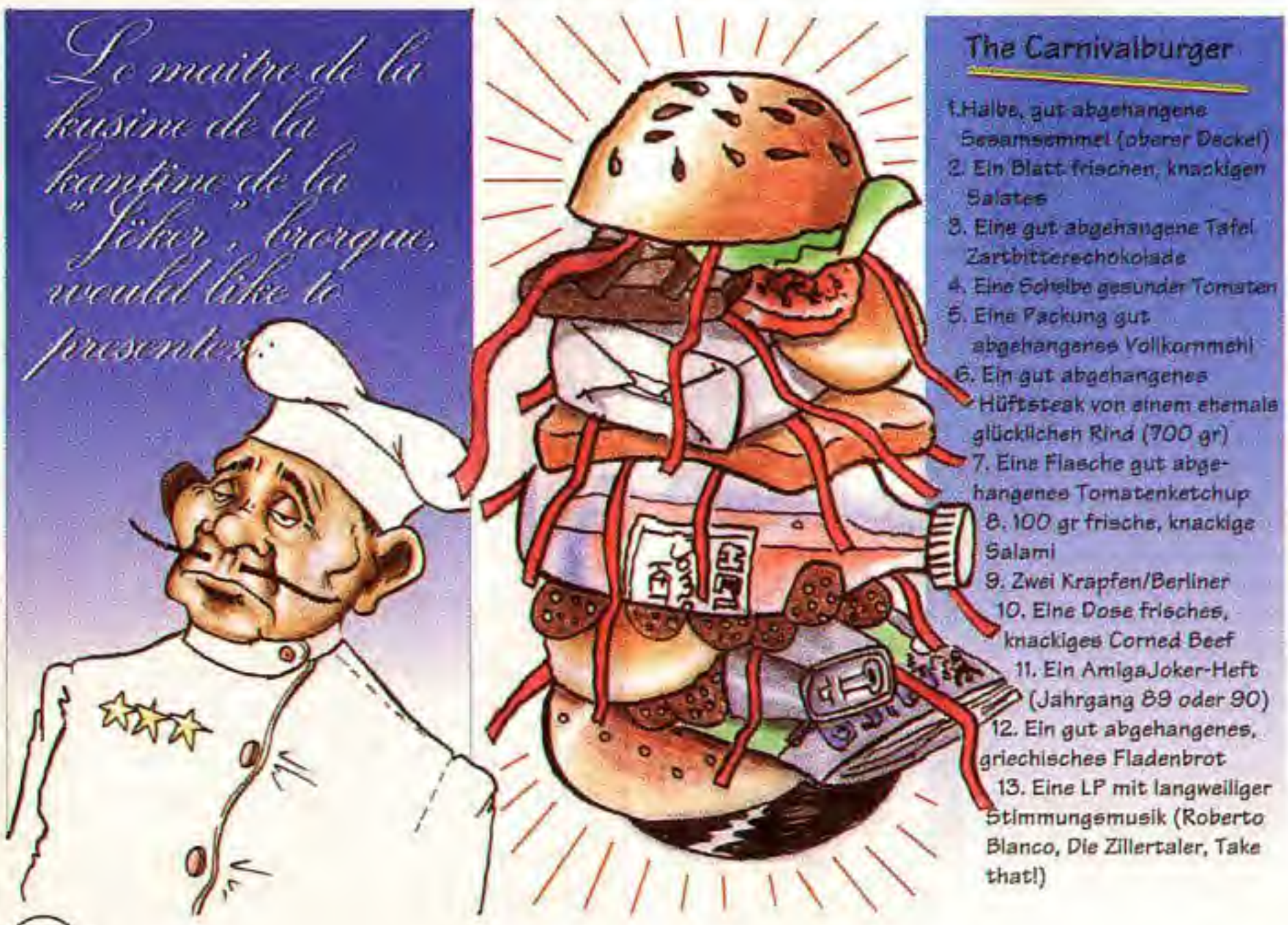
Kicker Cup

Bis hierher schon gelesen und noch immer nicht unter den Gewinnern? Na, da hilft nur noch weiterlesen! Die Melodeien der Turrican-Soundtrack-CD winden sich in die Lauscher von
Ralf Fuchs, Konstanz
Michael Flebbe, Guderhandviertel
Frank Säuberlich, Seeheim
Ein fesches Joker-Shirt haben sich bestimmt schon immer gewünscht
Andy Menz, Steinbach-Hallenberg
Markus Wolbrink, Gronau
Thomas Braun, Kreuzau
Und der Joker-Sammelordner hat noch gefehlt in den vier Wänden von
Timo Steiner, Angelburg
Andreas Klawikowski, Duisburg
Ronny Zeidler, Schwerin

Spiel des Jahres

Das Spiel des Jahres steht fest, und sage und schreibe 50 Gewinner von je einem super Game werden jetzt gleich in ein lautstarkes Freudengeheul ausbrechen. Fangen wir an:
Gerrit Chilla, Duisburg
Guido a. d. Wiesche, Essen
Benjamin Fricke, Hankensbüttel
Volker Brinkschulte, Arnsberg
Sven Wünsch, Berlin
Rainer Wettengel, Heimsheim
Alexander Sterff, Weilheim
Thorsten Siebert, Pforzheim
Manuel Rocco, Hückeswagen
Burkhard Manneck, Friedland
Matthias Wörner, Stuttgart
Benjamin Bühle, Fuldatal
Mark Hungerland, Gelsenkirchen
Frank Riedel, Braunschweig
Stefan Hähnel, Gummersbach
J. Matthias Meier, Stuttgart
Michael Wagner, Wien
Udo Böhm-Dores, Rottenburg
Andreas Stenzel, Berlin
Dominik Bankl, Würzburg
Thomas Franke, Radebeul
Dirk Becker, Bad Liebenwerda
Henrik Schollmeier, Lühbenau
Markus Albanese, Lorsch
Helmut Kreilach, Mühlacker
Tim Tendler, Ettorf
Stephan Dittrich, Bad Iburg
Volker Friedrich, Köln
Torsten Undorf, Nideggen-Schmidt
Sven Schumann, Berlin
Daniel Heiduck, Radebeul
Michael Jach, Werne
Dennis Trace, Mehlingen
Heiko Lontke, Ludwigsburg
Marcus Berger, Wolkenstein
Mario Hübner, Berlin
Marcus Gruber, Mannheim
Ahmet Göl, Hamm
Eric Haase, Bautzen
Georg Marlog, Berg. Gladbach
Christian Englmeier, Hunderdorf
Serkan Satir, München
Stefan Lang, Frankfurt
Klaus Näther, Münster
Patrik Lienert, Rosbach
Stefan Redel, Laatzen
Klaus-Dieter Peil, Oberhausen
Herwig Seitz, Pottenstein
Michael Dürsden, Garbsen
Cengiz Koc, Hanau

Damit hätten wir's für heute. Allen Gewinnern flöten wir ein zuckersüßes Tschingbummtrara zu – bis zum nächsten Mal!



The Carnivalburger

1. Halbe, gut abgehangene Sesamsemmel (oberer Deckel)
2. Ein Blatt frischen, knackigen Salates
3. Eine gut abgehangene Tafel Zartbitterschokolade
4. Eine Scheibe gesunder Tomaten
5. Eine Packung gut abgehangenes Vollkornmehl
6. Ein gut abgehangenes Hüftsteak von einem ehemals glücklichen Rind (700 gr)
7. Eine Flasche gut abgehangenes Tomatenketchup
8. 100 gr frische, knackige Salami
9. Zwei Krapfen/Berliner
10. Eine Dose frisches, knackiges Corned Beef
11. Ein AmigaJoker-Heft (Jahrgang 89 oder 90)
12. Ein gut abgehangenes, griechisches Fladenbrot
13. Eine LP mit langweiliger Stimmungsmusik (Roberto Blanco, Die Zillertaler, Take that!)

Das Amiga-Spiel des Jahres 1993

Die Würfel sind gefallen, Ihr habt gewählt: 9712 Leser haben das Amiga-Game des Jahres 93 und die Spitzenreiter in allen Genres gekürt! Schreiten wir zur Medaillenvergabe...

Das Spiel des Jahres

INDIANA JONES IV

ANSTOSS

AMBERMOON

DAS ADVENTURE DES JAHRES

- INDIANA JONES IV
- LEGEND OF KYRANDIA
- DARK SEED

DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES

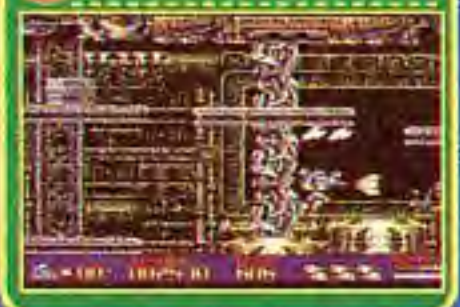
- AMBERMOON
- WHALE'S VOYAGE
- ISHAR 2

DIE SIMULATION DES JAHRES

- WING COMMANDER
- GUNSHIP 2000
- DOGFIGHT

DAS ACTIONSPIEL DES JAHRES

- TURRICAN III
- DESERT STRIKE
- LIONHEART



DAS GESCHICKLICHKEITSSPIEL DES JAHRES

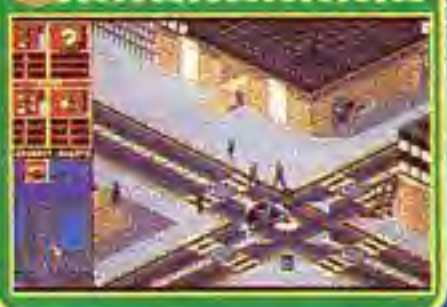
- LOST VIKINGS
- SOCCER KID
- YO! JOE!

DAS SPORTSPIEL DES JAHRES

- ANSTOSS
- EISHOCKEY MANAGER
- GOAL!

DAS STRATEGICAL DES JAHRES

- SYNDICATE
- BURNTIME
- DUNE 2



DER GENREMIX DES JAHRES

- FLASHBACK
- CHAOS ENGINE
- LEMMINGS 2

DER Leser-Sonderpreis DES JAHRES

- MICRO MACHINES
- SUPERFROG
- BODY BLOWS UPDATE

DEMO Galerie

Immer mehr Demologen folgen dem Trend der Zeit und präsentieren der staunenden Öffentlichkeit reine 1200er-Werke. Das können wir natürlich auch: Vorhang auf für unsere AGA-Galerie!

ORIGIN

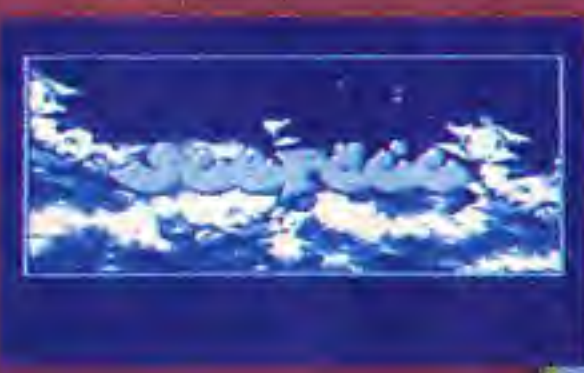
Die höflichen Jungs von Complex lassen artig einer hübschen Space-Lady den Vortritt, ehe sie den Gruppennamen und den (nicht ganz unbekannten) Titel ihres Werks verraten. Dann reist man in hart hintereinander geschnittenen Filmsequenzen zu einem fernen Planeten, wo ein Walker erst ein bißchen durch die geometrische 3D-Landschaft latscht, ehe er in einem Tunnel entschwindet. Danach erscheinen ein sich drehender und ein mit Texturen belegter Würfel, denen wiederum ein großer Ball mit Blumenmädchen-Porträt folgt. Weiter geht's durch 3D-Labyrinthe à la „Ambermoon"; hinter der letzten Schiebetür kniet ein metallener Schönling, der diesem Demo zu einem wahrhaft glänzenden Abschluß verhilft. Unterstützt wird die stimmige Atmosphäre von bedrohlichem Technosound, was aber sicher nicht der alleinige Grund für den Gewinn des Wettbewerbs auf der letzten „Party 3" in Dänemark war. Ein Problem gibt's allerdings: Nach wiederholtem Betrachten will das Teil manchmal nicht mehr laufen, eine Sicherheitskopie sei daher dringend empfohlen.

FULL MOON

Nach dem beeindruckenden Eröffnungsflug durch 3D-Fraktallandschaften jagt uns die Fairlight-Crew mit einem Affenzahn in buchstäblich teuflisch texturierte 3D-Räume, bis schließlich alles im blutroten Plasmanebel versinkt. Zur Erholung kommen im Anschluß schattierte Dot-Landschaftsprofile und eine zarte Bleistiftschönheit. Doch die Dämonen geben so schnell keine Ruhe, und unversehens flutscht wieder so ein fieser Geselle auf den vollformatigen Screen, wo er zunächst um die eigene Achse rotiert und dann wie in der Waschmaschine ordentlich durch die Mangel gedreht wird. Zum Schluß werden noch die Credits, Grüße etc. hereingezoomt. Begleitet wird der demonstrative Vollmond anfangs von feiner Sprachausgabe, hinterher dröhnt harter Techno-Sound, und am Ende löst sich alles in melodiöse Schmeicheleien auf.

SMELLS LIKE CHANEL NO.5

Auch die Gruppe Arise weiß, was sich gehört, und läßt in diesem gut durchgestylten Demo mit gelungenen Übergängen erst mal eine Fantasykriegerin und ihren Vogel vortreten. Gerochen haben wir trotz des parfümierten Titels freilich weder hier noch später irgend etwas, aber dafür sind uns die liebevoll gezeichneten Grafiken keineswegs entgangen, auch wenn sie immer wieder durch kurze Texteinblendungen mit witzigen Schriften unterbrochen werden. Da wäre z.B. ein garantiert äußerst wohlschmeckender Apfel, der mit einem starken Lupeneffekt auch vergrößert wird, oder die „Unterwasser-Grafik" mit dem Gruppennamen. Zwischendurch schickt man den Betrachter durch einen Dot-Tunnel und konfrontiert ihn mit dahinschlängelnden Scrolltexten, die zudem perfekt mit der tollen Musik abgestimmt wurden. Die Krönung ist schließlich ein Dinokopf in Raytracing, der würdevoll über den finalen Grußbotschaften thront.



AGATHA

Das Sceptic-Team gehört zu den Vorreitern bei den AGA-Only-Demos. Ihre Tante Agatha ist somit zwar nicht mehr die Allerjüngste, aber sie knallt vor allem farblich so gut rein, daß wir sie Euch keinesfalls vorenthalten wollten. Ein großer, zerberstender Dot-Ballon bildet den Auftakt, dann schwebt der Gruppenname in lila Wolken, ihm dicht auf den Fersen folgt der Titel des Demos vor steinernem Hintergrund. Nachdem sich dieser in ein Meer von Dollarzeichen verwandelt hat, kommen diverse Texteinschübe, ehe die volle Farborgie per Colour-Cycling abgeht. Jetzt sind nur noch ein paar gefüllte „Spline"- Flächen dran, dann scrollen auch schon die Credits supersoft durch die Gegend, und der letzte Ton des netten Mainstream-Sounds verklingt sanft im Lautsprecher.

WAS, WO, WIEVIEL?

Falls Ihr auch am eigenen 1200er erleben wollt, was Commos 32-Bit-Schleuder wirklich drauf hat, solltet Ihr jetzt unauffällig zur nebenstehenden Tabelle rüberlinsen: Hier ist wie üblich alles versammelt, was man über Bezugsadressen, Preise etc. wissen muß. War noch was? Ach ja, viel Spaß beim Ansehen! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Agatha	A1200 u. A4000	2,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden
Full Moon	A1200 u. A4000	1,– DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Römerstr. 29 46395 Bocholt
Origin	A1200 u. A4000	2,– DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Römerstr. 29 46395 Bocholt
Smells like Chanel No.5	A1200 u. A4000	1,– DM + Porto+ Leerdisk 1 Disk	Malik Aziz Meischenfeld 102 52076 Aachen

Joysoft

COOL SPOT ** **64.90**

PIRATES! GOLD CD 32 ** **79.90**

KINGS QUEST 6 1200 **79.90**

TORNADO ** **79.90**

DU KANNST MICH MAL
KAUFEN
ÜBER 1000
VERSCHIEDENE ARTIKEL
FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!

KUCK MAL
IN JEDEN LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1.
IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DANN HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE !?
HAST DU PROBLEME? RUF' SOFOR UNSERE HOTLINE AN
0221 446981

GROSS
HANDEL
AB SOFORT
JEDE MENGE
IMPORTE AUS
USA+ENGLAND

VERSANDKOSTEN:
9 DM
ab einem RECHNUNGSWERT
von 200 DM:
keine Mark
EILPOST: 8 DM + 9 DM
UPS: 6 DM + 9 DM
VORKASSE (Scheck): 4 DM
AUSLAND (Postbar): 15 DM

AMIGA 500-3000

Anstoss dt	74.90
Assasin Spec.Edition **	29.90
Aufschwung Ost dt	69.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Battletoads *	69.90
Bob`s Bad Day **	64.90
Brutal Sport Football*	79.90
Burning Rubber **	69.90
Cannon Fodder **	59.90
Campaign 2 dt	79.90
Chr. Kolumbus dt *	89.90
Crazy Sport Football **	64.90
Cool Spot **	64.90
Cyberspace dt *	79.90
Das Schwarze Auge 2 *	89.90
Dennis **	69.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmania **/*	59.90
Elite 2 dt	69.90
F1 **/*	64.90
Fatal Strokes *	79.90
Fury of the Furries **	54.90
Gateway *	84.90
Gnome Alone *	69.90
Goblins 3 dt	79.90
Hattrick **/*	79.90
Heroes Quest 2 **/*	54.90
K 240 **/*	59.90
Kingmaker dt	79.90
Legend o.Kyrandia 2 dt*	79.90
Mad News dt	79.90
Mean Arenas **	54.90
Metallic Power **/*	94.90
PenthHot N.Deluxe **	59.90
Pizza Connection dt	84.90
Quaterpole *	79.90
Ryders Cup **	79.90
Schatz im Silbersee dt *	89.90
Second Samurai	69.90
Seek & Destroy **	44.90
Simon the Sorcerer dt	79.90
Space Crusade 2 *	69.90
St. Thomas **/*	79.90
Turrican 3	54.90
Winter Olympics **	64.90

1200er

Alfred Chicken **	54.90
Burning Rubber **	69.90
Civilisation dt	79.90
D/Generation **	39.90
Diggers **	79.90
Jurassic Park **	69.90
PenthHot N.Deluxe **	64.90
Ryders Cup **	79.90
Sim Life dt	94.90
Simon the Sorcerer dt	94.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt *	79.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Zool 2 **	54.90

HÄNDLERANFGAGEN ERWUNSCHT

VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR: 394
50935 KÖLN
TEL:0221/4301047
FAX:0221/4302157
BTX:*JOYSOFT#

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

BALD AUCH IN DEINER STADT

Super Preis

40 Sport Boxing **	19.90
Another World **	29.90
Aquatic Games **	39.90
Arnie 2	24.90
Baby Jo **	19.90
Black Gold dt	19.90
Chart Attack **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cruise for a Corpse **	34.90
Demoniak	24.90
Deuteros dt	19.90
Dragon Wars (US)	24.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
F1 Grand Prix	49.90
Flight Simulator 2 **	39.90
Gauntlet 3 **	29.90
Great Courts 2 **	29.90
Hard Nova **	29.90
Heart of China **	39.90
Indy Jones 3 dt	39.90
Interphase	14.90
Invest dt	19.90
Kings Quest 1 **	34.90
Knight of the Sky **	39.90
Legend 2 **	39.90
Legend of Kyrandia dt	49.90
Lemmings Xmas **	44.90
Megatraveller 1 dt	29.90
Microprose Golf **	29.90
Midwinter 2 **	29.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Pacific Island dt	39.90
Parasol Stars **	19.90
Populous 2 + Data **	29.90
Prince of Persia	24.90
R-Type 1	19.90

Super Preis

R-Type 2	19.90
Raving Mad ** (Rodlands, Robocod, Mega Twins)	29.90
Reach for the Skies **	39.90
Rings of Medusa 1 **	19.90
Robocop 3 **	29.90
Robosport	29.90
Rules of Engagement	19.90
Sarakon **	19.90
Silent Service 2 **	49.90
Space 1889 **	29.90
Space Quest 4 dt	39.90
Spirit of Adventure **	19.90
Starbyte Sup.Soccer dt	19.90
Starbyte Compilation (Black Gold, Winzer, Spirit of Adventure)	39.90
Starflight 2	29.90
Stellar 7	29.90
Super Hero Compil.** (Last Ninja 2, Indi 3 Action, Strider 2, James Bond)	29.90
Switchblade 2 **	19.90
Transarctica dt 1200er	29.90
Ultima 5	29.90
Virgin Compilation ** (Dune 1, Lure o.Temptress, Ghostbusters 2, Floor 13)	49.90
Virtual Worlds **	19.90
Vision dt	29.90
Waxworks dt	39.90
Wing Commander dt	39.90
Yo! Joi **	39.90
Zak Mc Kracken dt	39.90
Zool 2 **	49.90

Super Preis CD 32

CD 32

Alfred Chicken **	69.90
Arabien Night **	59.90
Castels 2	64.90
D/Generation **	64.90
Dangerous Streets **	69.90
Deep Core **	59.90
Elite 2 dt *	69.90
Humans 1 + Data **	69.90
James Pond 2 **	69.90
Jurassic Park *	69.90
Labyrinth of Time	69.90
Liberation-Captiv 2 **	69.90
Lotus Trilogie *	64.90
Mean Arenas **	59.90
Morph **	69.90
Pinball Fantasies **	69.90
Ryders Cup **/*	69.90
Sensible Soccer **	59.90
Trolls **	64.90
Uridium 2 **/*	64.90
Whales Voyage dt	64.90
Zool **	59.90

** deutsche Anleitung
dt. komplett Deutsch
alle Angaben ohne Gewähr
Abgabe solange Vorrat reicht

T-Shirts ab 29.90
Lemmings 1
Lemmings 2
Streetfighter
JOYSOFT T-SHIRT 29.90

CHAOS ENGINE ** **39.90**

LEMMINGS 2 **49.90**

JETZT NEU
CD 32 SPIELE
SOFORT-NACHFRAGEN

JETZT NEU:
CLUEBOOKS USA IMPORT
SOFORT-NACHFRAGEN

*Versandbedingung, ** dt.Anleitung, Sicherheitsverp.2.50, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN!

a.i.2.94 Joysoft **BLITZ BESTELLUNG**
Da geht die Post ab.....

○ 100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1.	○ Teillieferung ○ Eilpost, in 24 Std.haben und geniessen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
2.	Habt Ihr noch Fragen ? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an
3.	
4.	NAME
5. ERSATZWÜNSCHE	STRASSE
6.	PLZ,ORT
7.	TELEFON

Amiga-TV: SeaQuest DSV

Special

RTL

Wenn RTL und der US-Medienmulti ABC die aufwendigste TV-Serie aller Zeiten produzieren, ist nur das Beste gut genug: ein Regisseur wie Stephen Spielberg, ein Star wie Roy Scheider und ein Computer wie der Amiga!

SeaQuest Die Story

Mit einem Mann wie Spielberg hinter der Kamera und einem Rechner wie dem Amiga hinter den Kulissen braucht man sich nicht zu wundern, wenn der Plot ebensogut aus einem Computergame stammen könnte: Im 21. Jahrhundert wird der Meeresboden von Kolonisten beackert, darunter die Besatzung des futuristischen Forschungs-U-Boots „SeaQuest DSV". Angetrieben von Kernfusionsreaktoren und geschützt von einem Schild aus genetisch manipulierten Sauerstoffbakterien, stößt das Gefährt in bislang unerreichte Tiefen vor – und erlebt bislang unbekannte Abenteuer.

SeaQuest Die Technik

Für das wissenschaftliche Unterfutter der Serie sorgten hochkarätige Experten wie der Titanic-Entdecker Dr. Robert Ballard, für die Tricktechnik sorgte ein mit speziellen Grafikkarten (sogenannten „Videotoastern") bestückter A4000. Die Ergebnisse sind erstaunlich: Derart gigantische Spezialeffekte wie bei den Unterwasserkämpfen oder Andockszenen ließen sich bislang nur auf millionenschweren Movie-Workstations realisieren! SeaQuest liefert zwar den eindrucksvollen Beweis, was ein Amiga mit der richtigen Videosoft- und Hardware zu leisten vermag, war aber natürlich trotzdem kein ganz billiges Vergnügen – die Produktionskosten für das aufwendige TV-Spektakel beliefen sich immerhin auf anderthalb Millionen Dollar pro Folge. Daß der Aufwand nicht vergebens war, beweisen die 30 Millionen regelmäßigen Zuseher in den USA. Hierzulande war der Pilotfilm am 19. Januar zu sehen, weitere sechs Folgen werden jeweils mittwochs um 21.15 Uhr ausgestrahlt, ab Mitte Juni gibt's noch 16 neue Tiefsee-Ausflüge.

SeaQuest Der Wettbewerb

Jetzt kommt der Clou: Der Werbetrailer für die zweite Sendestaffel wird von einem Zuschauer produziert! Parallel zu den ersten Folgen läuft nämlich ein von Commodore und RTL veranstalteter Wettbewerb, bei dem jeder seine am Rechner selbstgestrickten Trailer einschicken kann – der Siegerspot wird von einer unabhängigen Jury ermittelt und mit Ruhm, Ehre sowie dem fälligen Honorar prämiert! Damit selbst Besitzer leistungsschwächerer Hardware teilnehmen können, zählt bei der Auswahl nicht technische Perfektion, sondern vielmehr die kreative Idee; für den letzten Feinschliff wird dem Sieger dann Profi-Equipment zur Verfügung gestellt. Die genauen Teilnahmebedingungen können bei Commo unter der Nummer 069/66 380 erfragt werden.

SeaQuest Die Bookware

Unter dem Titel „SeaQuest – Mission unter Wasser" ist für 25,- DM das Buch zur Serie erhältlich (VGS Verlagsgesellschaft, Tel.: 0221/20 81 10); hier und heute gibt's zehn Exemplare kostenlos! Schickt uns einfach bis zum 10.02.1994 ein Kärtchen, wir lassen dann das Los entscheiden. Viel Glück! (rl)

Joker Verlag
„SeaQuest"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

The unbelievable AMIGA

PROUDLY PRESENTS: DIE ERSTE ANSCHLAGDYNAMISCHE COMPUTER TASTATUR...!!!

PROBIER'S AUS, MICHAEL: JE FESTER DU TIPPST, DESTO GRÖSSER DAS "A". IN DER STÄRKE STUFENLOS REGELBAR VIA SOFTWARE!

MMHH? WAS KANN DABEI SCHON SCHIEFGEHEN?! ICH VERSUCH'S...

"A"!

UND AUCH DAS AUGE KOMMT NICHT ZU KURZ DABEI!

GAR NICHT MAL SCHLECHT! DANN NÄHERN WIR UNS DOCH GLEICH MAL DER BELASTUNGS-GRENZE. HAR HAR!

"A"!

AH GOTTCHEN! HAST WOHL ANGST, DIR DIE KLEINEN FINGER-LEIN ZU BRECHEN? WAR DAS SCHON ALLES?!

SIEHT SO AUS, ALS HÄTTEST DU DICH VERTIPPT UND DIESMAL DAS 'S' ERWISCHT...!

BOING

ARRGH!!!

ICH HASSE ES, IMMER RECHT ZU BEHALTEN!

KNOW HOW

Ahoi, Ihr Kapitäne der Bits und Bytes! Habt Ihr Probleme mit der Navigation? Findet Ihr Euch auf dem unendlich großen Meer der Computerspiele nicht mehr zurecht? Dann macht Euren Kahn fertig zum Einlaufen in den Know How-Hafen, denn hier gibt's alles, was Euer Seemannsherz höher schlagen läßt...

HILFE!! FRAGEN?!

An alle **Space Hulk**-Terminatoren: Rot-Alarm! Michael Rongen steckt in einer tiefen spieletechnischen Krise: Obwohl er schon enorm viele Trainingsmissionen mit Auszeichnung absolviert hat, gelingt es ihm nicht, die dritte Mission der Death-Wing Campagne zu meistern. Wie befohlen, zerstörte er zwar die Statue, sammelte das gesuchte Objekt auf und kehrte schließlich sogar zur Landezone zurück – doch anscheinend war alles völlig umsonst, denn anstatt des erwarteten Glückwunschs zur erfolgreich beendeten Mission geschah absolut nix! Michael hat seither nichts unversucht gelassen, um seinen Auftrag doch noch zur Zufriedenheit seiner Geldgeber zu erledigen, jedoch ohne Erfolg. Obendrein läßt sich die Anzahl der dabei verbrauchten Terminatoren langsam mit dem Dezibel-Wert eines Heavy Metal-Konzerts vergleichen – mit einem Wort: Hilfe!

Eine kleine, schwangere Hobbitfrau, die sich durch die geheimnisvolle Welt von **Lord of the Rings I** quält, wünscht sich nichts sehnlicher, als ihr Kind im sicheren Bruchtal zur Welt zu bringen. Leider scheint der Weg dorthin auf einem Spinnennetz in einer Höhle nördlich von Bree ein jähes Ende gefunden zu haben. Hinter den klebrigen Fäden der Spinne zeichnen sich die Konturen eines Schrankes ab, den es wohl irgendwie zu erreichen gilt – aber wie? Hat die trächtige Tante vielleicht irgendwo unterwegs ein wichtiges Utensil vergessen? Oder befindet sie sich etwa völlig auf dem Holzweg? Beeilt Euch mit Eurer Antwort, denn ihr Bauch wird immer runder und das Verstecken vor den bösen schwarzen Reitern immer schwieriger!

Unsere stichpunktartige Lösung zu **Jonathan** (AJ 9/93) scheint Michael Weber nicht gerade weit gebracht zu haben, denn bereits in der dritten Szene klafft, laut seinen Ausführungen, ein tiefer Krater zwischen unserer Theorie und seiner Praxis: Entgegen unseren Angaben ist es seinem Rollstuhlhelden weder möglich, Gerd zum Zigarettenholen zu schicken, noch sich mit Eva zu verbünden! Wer nun, im Gegensatz zu uns, ähnliche Probleme damit hatte, jedoch in der Zwischenzeit den richtigen Dreh gefunden hat, sollte uns umgehend Bescheid stoßen!

Bei der unglaublichen Komplexität von **Ambermoon** wundert's natürlich nicht, daß trotz unserer Lösung (AJ 1/94) noch die eine oder andere Frage offen geblieben ist. So ist z.B. Thorben Kramer der genaue Weg zum Gewölbe auf dem Kires-Mond, in dem die Nav-Steine hergestellt werden, ein absolutes Rätsel. Welcher Lyramion-Spezialist zeigt ihm, wo's langgeht?

Es würde Euch in den Selbstmord treiben... wenn Ihr das bitterliche Heulen und Flehen all dieser völlig verzweifelten Pechvögel hören könntet! Also preiset den Joker dafür, daß Heftseiten keine Lautsprecher haben, und beantwortet in Demut und Dankbarkeit umgehend die Fragen dieser armen, gequälten Kreaturen! Und denkt daran: Euer Schrieb muß neben unserer Adresse auch noch das Kennwort **Fragen** tragen, andernfalls landet er mit großer Wahrscheinlichkeit im Redaktions-Nirwana, und wir müssen uns doch noch mal über eine akustische Ausführung dieser Seite Gedanken machen...

Den gestrauchelten Glücksrittern unter Euch stehen wir freilich auch fürderhin unter demselben Kennwort zur Verfügung. Greift, wann immer Euch der Computerschuh drückt, zu Stift und Papier und berichtet uns von Euren Nöten. Wer des Telefonierens kundig ist, darf sich selbstmurmelnd auch persönlich an einer unserer geschulten Redaktions-Schultern ausweinen, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere...

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN NUMMERN: 089/46 38 23 ODER 089/46 38 23

INHALT

Gelöst:

Simon the Sorcerer

Karten zu:

Mortal Kombat
Turrican 3

Tips und Cheats zu:

Amberstar
B-17 Flying Fortress
Birds of Pray
Body Blows Galactic
Bundesliga Manager Prof. 2.0
Cannonfodder
Deep Core
Die Siedler
Millennium 2.2
Mortal Kombat
Stardust
Turrican III
Wiz 'n' Liz
Zool 2

Freezer-Adressen zu:

Alien 3
Aufschwung Ost
Turrican III

Da soll noch mal einer behaupten, wir würden nichts gegen die momentane wirtschaftliche Rezession unternehmen! Entgegen allen Sparmaßnahmen gibt's bei uns nämlich immer noch bis zu **300** Märker aus deutschen Landen einzusacken (je nach Aktualität und Umfang). Einzige Voraussetzung ist, daß Ihr Euer Wissen zum Thema Cheats, Tips, Lösungen, Tricks, Karten, usw. schriftlich an uns weiterreicht und wir, nach eingehender Prüfung auf Korrektheit und Originalität, das Zeug auch veröffentlichen. Wie Ihr Euren Stuff zu uns verfrachtet, ist uns dabei völlig schnurz – von Brief bis Fax ist nahezu alles erlaubt. Achtet jedoch bitte darauf, längere Texte, die Ihr hoffentlich auf Diskette bannt, im PC-ASCII-Format zu verfassen. Eure wunderschön mit dem Computer gepinselten Karten sollten uns hingegen möglichst im PCX- oder Amiga-IFF-Format vorliegen. Und da wir uns bei gleichwertigen Beiträgen den Grundsatz „Wer zuerst kommt, zockt die Moneten ab" zu eigen gemacht haben, raten wir Euch, nicht lange zu zögern und alles, was Ihr zu bieten habt, umgehend an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax: (089)460 49 77

LÖSUNG

SIMON THE SORCERER

Mit etwas Magie, List und Tücke fing Dirk Hertrampf zwar keine Mücke, befreite dafür jedoch den guten alten Calypso aus der gichtigen Raffkralle des Oberschlimmlings Sordid. Wie, wo und wodurch sich das Ganze zugetragen hat, berichtet er Euch im folgenden:

Da man in diesem Spiel viel

hin und her reisen muß, empfiehlt sich der häufige Einsatz der Landkarte, da so unnötiges Herumlaufen vermieden werden kann. Nach dem nervenaufreibenden Intro folgt sogleich die knallharte Realität: In der Hütte von Calypso nehmen wir den Magneten und öffnen die Schublade am Tisch neben der Tür. Daraus mopsen wir die Schere. Nun machen wir uns auf den Weg zum Schmied, dort entwenden wir den Klöppel auf dem Tisch und das Seil neben dem Faß. Den Magneten knoten wir ans Seil. Bei einem Rundgang durch die Stadt entdecken wir vor dem Haus des Druiden (dem mit dem Rad davor) eine Leiter, die wir stehlen. Natürlich gehen wir ins Haus und finden beim Stöbern einen Erkältungstrank auf dem Tisch und ein Spezien-Glas im Obergeschoß; beide Gegenstände wandern in unsere Taschen. Jetzt aber nichts wie in die Kneipe. Dort schneiden wir dem Zwerg mit Hilfe der Schere den Bart ab und nehmen die Streichhölzer auf der „Fruit Machine" mit. Nun schlendern wir ins Hinterzimmer der Kneipe, und nach einem kleinen Gespräch mit den Zauberern haben wir die Aufgabe, einen magischen Stab zu finden, um auch Zauberer werden zu können.

Deshalb stürzen wir uns wagemutig in den Wald und treffen sehr bald einen jammernden Barbaren, dem wir nach einem Gespräch einen Dorn aus seinem Fuß ziehen. Dafür erhalten wir eine Pfeife, mit der wir ihn jederzeit rufen können.

Nun sind wir auf dem Weg zur Hexe. Aber zwischendurch werden wir noch von ein paar Holzwürmern in einem Baumstumpf aufgehalten, denen wir versprechen, ein Stück Mahagoniholz zu holen. Doch darum werden wir uns erst später kümmern. Jetzt noch schnell zum Hexenhaus. Hier holen wir uns einen mit Wasser gefüllten Eimer aus dem Brunnen, indem wir erst den Griff am Brunnen benutzen und dann den hochgekurbelten Eimer nehmen. Dann machen wir uns auf den Weg zur Troll-Brücke. Dort angekommen, erleben wir eine Diskussion der Extraklasse zwischen Troll und Ziegenbock. Doch leider ist der Troll in den Streik getreten, deswegen ist es uns derzeit unmöglich, die Brücke zu passieren. Aber clever, wie wir sind, unterhalten wir uns mit dem Troll so lange, bis er uns nach unserer Trillerpfeife fragt. Aus reiner Höflichkeit lassen wir ihn die Pfeife ausprobieren. Nach der nun folgenden Zwischensequenz ist der Weg frei...

Hinter der Brücke unterhalten wir uns mit dem Dorftrottel und helfen ihm weiter, indem wir die Blumen mit dem Wasser aus dem Eimer gießen. Daraufhin geht es weiter zum Turm, der ebenfalls hinter der Brücke steht. Dort befestigen wir den Klöppel in der Glocke und klingeln kräftig. Ganz unerwartet fällt uns ein mächtiger Haarzopf auf den Kopf, an dem wir sogleich emporklettern. Oben angelangt, befreien wir die arme Rafunzel vom Hexenzauber. Danach machen wir uns auf den Weg zum Dorf, vergessen aber nicht, die Bohnen des Dorftrottels aus der Pfütze zu fischen. Am Dorf angekommen, machen wir uns auf den Weg zum Haus mit der Schokoladen-Trüffel-Tür. Da Schweine bekanntlich Trüffel lieben, lassen wir Rafunzel auf die Tür los. Im Haus nehmen wir die Imker-Pfeife von der Regalablage und den Hut vom Kleiderständer. Vor dem Haus benutzen wir die Imker-Pfeife mit dem Bienenstock und nehmen das Wachs daraus. Hinter Calypsos Hütte pflanzen wir die Bohnen in den Komposthaufen, woraufhin wir die dadurch entstandene Melone mitnehmen.

Jetzt ab in die Kneipe, wo wir vom Wirt ein Getränk verlangen. Während dieser unter der Theke kramt, verstopfen wir das Faß mit dem Wachs, wofür wir einen Biergutschein erhalten. Vor der Kneipe holen wir uns selbstverfreilich das Bierfaß. Nun machen wir uns auf den Weg zum Mann mit dem Sausophon. Das Instrument legen wir still, indem wir die Melone reinstopfen. Anschließend gehen wir zum Baum der weisen Eule und reden mit ihr. Nach der Konversation heben wir die Feder auf, wandern zum Mittelpunkt des Waldes und nehmen den Stein vor dem Eingang zur Mine. Wir betrachten ihn. Danach tragen wir den Bart und betreten als Zwerg verkleidet die Mine. Das Paßwort lautet sebstmurmelnd „Bier". Der Wache mit dem Speer geben wir das Bierfaß, woraufhin diese uns in den Vorratsraum führt. Dort kitzeln wir den betrunkenen Zwerg, der auf dem Boden liegt, mit der Feder und nehmen den Schlüssel, der dadurch zum Vorschein kommt. Jetzt gehen wir in die linke Höhle und grabschen uns dort den Haken über der Fackel, öffnen die Tür mit dem kürzlich gefundenen Schlüssel und betreten die Schatzkammer. Den dort anwesenden Wächter beschenken wir mit dem Biergutschein, wofür er uns ein Juwel gibt.

Nun verschwinden wir aus der Mine. Wieder im Freien, steigen wir die linke Treppe hoch, wo wir ein Papier unter einem Stein rechts unterhalb des Doppelportals finden. Danach

statten wir dem traurigen Holzfäller einen Besuch ab und unterhalten uns mit ihm über ein seltenes Metall namens Milrith. Für die Suche danach gibt er uns einen Metalldetektor. Auf dem Weg ins Gebirge (Zwergenmine rechte Treppe hoch) sehen wir die Hütte des Sumpflings. Diesen besuchen wir natürlich auch und unterhalten uns gut mit ihm. Die Suppe schütten wir in unser Spezien-Glas, löffeln aber noch die restliche Suppe aus. Als der Sumpfling neue Zutaten für die Suppe holen geht, schieben wir die Kiste beiseite und öffnen die Falltür, klettern aber noch nicht hinab, denn wir wollen ja erst mal ins Gebirge. Also raus und weiter nach rechts.

Im Bild mit der kleinen Magier-Statue benutzen wir den Metalldetektor. Beim Riesen spielen wir auf dem Sausophon, woraufhin dieser, von dem Lärm des Instruments gestört, den Baum so umstößt, daß wir die Schlucht überqueren können. In der Drachenhöhle werden wir beim ersten Mal gehörig angebrutzelt, dank unserer Asbest-Unterwäsche überleben wir's jedoch. Beim zweiten Mal sind wir besser gewappnet und benutzen den Erkältungssaft mit dem Drachen. Nun betreten wir die Höhle erneut und freuen uns über einen neuen Feuerlöscher. Wieder draußen, werfen wir den Haken an den Felsvorsprung über der Drachenhöhle und klettern hinauf. Dort angeln wir mit dem Magnetseil

im Loch herum und wiederholen diesen Vorgang dreimal. Unten angekommen, laufen wir ein Bild nach rechts, wo wir einen Stein mit einem Fossil finden. Nun immer weiter nach rechts bis zum Baum mit dem rosa Kennzeichen. Mit dem sprechenden Baum unterhalten wir uns, bis er bereit ist, uns einige Zauberwörter zu verraten. Als Gegenleistung müssen wir allerdings zuvor sein rosa Kennzeichen mit Terpentin entfernen.

Also gehen wir ins Dorf und betreten den Laden. Dort geben wir den Einkaufszettel der Kobolde dem zweiköpfigen Ladenbesitzer und kaufen zudem noch einen Hammer und den weißen Geist. Mit dem Bauchladenkrämer verhandeln wir und bieten ihm das Juwel an, nach einigem Feilschen kann man bis zu 20 Goldstücke herausschlagen. Beim Dorfschmied legen wir den Stein mit dem Fossil auf den Amboß und erhalten so ein schönes Fossil. Nun gehen wir zum Ausgrabungsloch (ein Bild links vom Zentrum des Waldes) und reden mit dem Archäologen Jones. Wir geben ihm das Fossil und verraten ihm die Fundstelle. Sofort brechen wir zum Metalldetektor auf und durchsuchen den Schmutz. Das gefundene Milrith nehmen wir mit zum Schmied in der Stadt, wo wir es auf den Amboß legen und vom Schmied zu einem Axtkopf verarbeiten lassen. Den schenken wir dem Holzfäller. Dieser zieht auch sofort los, woraufhin wir seine Wohnung durchsuchen und ein Steigeisen auf dem Tisch finden. Wir löschen das Feuer im Kamin mit Hilfe des Feuerlöschers, bewegen den Haken am Kamin und besorgen ein Stück Mahagoniholz, mit dem wir jetzt den Holzwürmern einen Besuch abstatten. Nach einer kurzen Unterhaltung wollen alle mit uns kommen.

Jetzt wandern wir zu der Kreuzung, die in der Karte eingezeichnet ist; dort nehmen wir den Weg oben rechts und steigen die Lianen (linke untere Ecke des Bildes) hinab, wo wir mit Gollum sprechen und ihm die Sumpfsuppe geben. Dafür erhalten wir einen magischen Ring, der uns unsichtbar machen kann. Nachdem wir den Ring aus dem Wasser gefischt haben, sind wir auch schon wieder zum Rafunzelturm unterwegs. Flink an den Haaren hochgeklettert, setzen wir kurzerhand die Holzwürmer auf dem Boden aus und stürzen eine Etage tiefer. Natürlich machen wir denselben Fehler nicht noch einmal und benutzen nun die Leiter mit dem nächsten Loch. Außerdem grabschen wir uns den Holzkeil an der Tür, öffnen sie und steigen in den Keller hinab. Im dunklen Gewölbe öffnen wir den Sarg und fliehen automatisch vor der Mumie nach draußen. Nachdem wir uns ein Herz gefaßt haben, steigen wir wieder in den Untergrund hinab, öffnen nochmals den Sarg und ziehen am losen Verband der Mumie. Danach schnappen wir uns den magischen Stab und verschwinden zum Dorf, wo wir in die Kneipe eilen, um den Zauberern den magischen Stab zu übergeben. Die darauf folgende Frage nach unserem Namen wird selbstverständlich mit Simon beantwortet. Auch geben wir den Zauberern, ohne mit der Wimper zu zucken, die dreißig Goldstücke; schließlich wollen wir unbedingt Zauberer werden.

Uns kommt die Idee, mal die Kiste vor dem Laden zu öffnen, und siehe da, wenig später sind wir in einer Art Vorratskammer der Kobolde, die mit allerlei Schachteln vollgestopft ist. Beim Durchstöbern der vielen Kistchen entdecken wir unser Zauberbuch, nehmen und öffnen es. Wir schieben das gefundene Papier unter der Tür durch. Dann schnappen wir den Rattenknochen, der auf dem Boden liegt, und stochern damit im Schloß der Tür herum. Nachdem der Schlüssel herausgefallen ist, ziehen wir das Stück Papier wieder herein, benutzen den so gewonnenen Schlüssel mit den Schloß und öffnen die Tür. Auf dem Flur nehmen wir den Eimer mit dem Loch und steigen die Treppe hinunter. Unten grapschen wir das Brandeisen und die Pfefferminzbonbons, öffnen die Eiserne Jungfrau und reden mit dem Druiden. Aus der kleinen Gesprächsrunde steigen wir zunächst wieder aus, weil er uns für einen Fürsten der Dunkelheit hält. Diesen Irrtum klären wir, indem wir uns den Unsichtbarkeitsring ausziehen und erneut mit ihm reden und ihn endlich überzeugen, daß Teamwork in dieser Situation das Sinnvollste ist. Wir quetschen ihn so lange aus, bis er uns verrät, in welches Tier er sich dank seiner besonderen Druidenkraft beim Erblicken eines Vollmondes verwandeln kann.

So haben wir alles, was wir brauchen, um hier rauszukommen. Jetzt ziehen wir dem Druiden den Eimer über den Kopf, benutzen das Brandeisen mit diesem und simulieren so den Vollmond. Das wäre geschafft, der Alte ist geflüchtet, um Hilfe zu holen. Doch plötzlich wird unsere Ruhe gestört, schnell verstecken wir uns in der Eisernen Jungfrau! Einige Tage später kommt auch der Frosch mit einer Säge zurück. Wir öffnen die Eiserne Jungfrau, nehmen die Säge und „öffnen" das Gitter wie ein echter Knastbruder. Nun begeben wir uns zum Druiden in der Stadt, der in dem Haus mit dem Rad davor sitzt. Er hat Probleme mit seiner besonderen Fähigkeit und bittet uns, ihm eine bestimmte Pflanze von der Schädelinsel zu besorgen. Dafür erhalten wir einen Trank mit einer noch unbekannten Wirkung. Also müssen wir wieder ins Haus des Sumpflings und steigen diesmal die Leiter bei der Falltür hinab. Das lose Brett befestigen wir mit Hilfe des Nagels und des Hammers. Nun ist der Weg zur Insel frei, und wir können uns die Pflanze holen, die wir sogleich dem Druiden geben und den Trank erhalten. Nun müssen wir noch den armen Baum vor

LÖSUNG

SIMON THE SORCERER

dem Holzfäller retten. Das rosa Kreuz beseitigen wir mit dem weißen Geist und sprechen den Baum an, woraufhin dieser uns einige magische Wörter verrät. Schon sind wir bereit für einen Kampf mit der bösen Hexe.

Im Hexenhaus nehmen wir den Besen der Hexe, und sie fordert uns zu einem Duell heraus. Nachdem wir dieses nach einem oder mehreren Versuchen gewonnen haben, erhalten wir ihren Besen. Diesen Verlust kann die Alte aber nicht so einfach hinnehmen, deshalb verwandelt sie sich unfairerweise in einen Drachen. Da dies aber gegen die Spielregeln verstößt, läßt sie uns noch eine Chance: Wir verwandeln uns mit Hilfe des Zauberwortes „Abrakadabra" in eine Maus und fliehen durch das Mauseloch links neben dem Bett. Wir begeben uns zu der Wand mit dem fehlenden Steigeisen und setzen unseres in das Loch ein. Oben erwartet uns schon ein übel gelaunter Schneemann, doch diesen beseitigen wir, indem wir ein Pfefferminzbonbon essen. Nun ist der Weg zu Sordids Turm frei. Da kurz vor der Tür der Pfad einbricht, benutzen wir den Besen, um über die Schlucht zu kommen. Doch jetzt ist die Tür auch noch magisch verriegelt. Auf gut Glück schlucken wir den Trank des Druiden und schrumpfen plötzlich. Dadurch gelangen wir durch einen Schlitz in der Tür in das Gebäude. Doch dort erwartet uns ein großer Hund, von dem wir in eine Art Garten gebracht werden. Hier heben wir das Blatt und den Stein auf. Schließlich untersuchen wir noch den Eimer und finden ein Streichholz.

Nachdem wir ins nächste Bild gegangen sind, werfen wir das Hundehaar zum Wasserhahn und schnappen uns das Blatt auf der Pfütze. Dann stecken wir das Streichholz ins Blatt und benutzen noch das andere Blatt mit dem Streichholz – fertig ist das Boot. Damit schippern wir zunächst zu den Samen beim Wasserhahn, nehmen sie, fahren zurück zum Ufer, zertrümmern die Samenkörner mit dem Stein und benutzen das so entstandene Öl mit dem Wasserhahn. Dann ziehen wir am Seil, dadurch öffnet sich der Hahn, und ein paar Tropfen fallen in die Pfütze. Wir fahren zu deren Mitte, wo wir aber nicht anhalten, sondern zum anderen Ufer gelangen. Dort erst einmal das Wasser anschauen und dann die Kaulquappe fangen, um damit den Frosch, der uns im Weg sitzt, zu erpressen. Jetzt brauchen wir nur noch den Pilz zu pflücken und zu verspeisen, um wieder groß zu werden.

Ist das geschafft, nehmen wir den Ast vom Baum im Garten. Dann ab ins Haus, wo uns eine Killerkiste überrascht. Beim ersten Mal fliehen wir noch, aber dann ziehen wir mutig in die Schlacht. Indem wir der Kiste den Ast ins Maul stecken, legen wir sie lahm. Jetzt bewaffnen wir uns mit Speer und Schild und gehen in den Keller. Dort benutzen wir den Speer mit dem Schädel links oben an der Decke, betätigen den Hebel neben der Treppe und holen uns die Kiste unten rechts. Anschließend stellen wir sie auf den Block, betätigen den Hebel zweimal hintereinander und nehmen uns die so freigelegten Kerzen. Wir gehen in die erste Etage, schnappen uns den Stab vor dem Spiegel, das Beutelchen vom Bett und stopfen die Socke vor dem Bett ins Beutelchen. Dieses benutzen wir als Mausefalle, indem wir es vor das Mauseloch an der Treppe packen. Außerdem nehmen wir noch das Buch über die magischen Stäbe in der unteren linken Ecke und lesen es. Nun steigen wir in die zweite Etage, wo wir uns die Chemikalie auf dem Tisch mitten im Raum krallen, mit der wir das Schild polieren. Dieses hängen wir flugs an den Haken des mittleren Tisches. Hinten im Regal finden wir noch das Zauberbuch Sordids, das wir ebenfalls lesen. Dann reden wir mit den beiden Dämonen so lange, bis wir sie nach ihren wahren Namen fragen können. Da sie ihn aus Scham und Prinzip nicht verraten wollen, gehen wir zurück in die erste Etage, wo wir dem magischen Spiegel befehlen, uns die Dämonen zu zeigen. So erfahren wir die echten Namen der beiden und schicken sie zurück in die Hölle, indem wir nochmals mit ihnen reden und ein magisches Viereck auf den Boden malen.

Sogleich betreten wir den Teleporter und geben das Ziel ein, von dem wir im Buch gelesen haben. Dort angekommen, sacken wir den Ast ein, der an der Kante zur Schlucht hängt, und den Kieselstein, der schräg unter dem Feueralarm liegt. Wir halten ein Schwätzchen mit dem Verkäufer, woraufhin wir einen Prospekt von ihm erhalten. Bei näherem Betrachten finden wir einen Gummi, der die Prospekte fixiert, diesen benutzen wir mit dem Ast. Jetzt benutzen wir die somit gebastelte Schleuder mit dem Feueralarm, und schon ist der Weg zu den Höhlen frei. Wir klauen allerdings noch die Streichhölzer auf der Ladentheke. In den Höhlen lassen wir uns das Bohnerwachs nicht entgehen, latschen ein Bild weiter, verwandeln Sordid mit Hilfe des Zauberstabes in Stein und zünden die Gruben mit den Streichhölzern wieder an. Nachdem wir den Zauberstab in die wieder brennende Grube geworfen haben, benutzen wir das Bohnerwachs mit Sordid und haben das Spiel ruhmreich gelöst.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

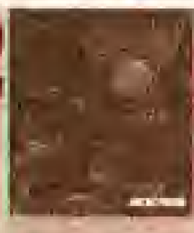
20.000 Meilen u. d. Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
7 th Guest (L P)-
Abandoned Places L P -
A4 LB Stundkarte - - A
Adventure of Link - P -
Airborne Ranger - - A
Alone in the Dark (L P)-
Alternate Reality - City - P A
Alternate Reality - Dungeon L - -
Amazon-Guardians of Eden (L P)-
Bad Blood L P A
Balance of Power 1990 Ed. - - A
Bane of the Cosmic Forge (L P) A
Bard's Tale 1 L P -
Bard's Tale 2 L P -
Bard's Tale 3 L P A
Battlehawks 1942 - - A
Battles of Napoleon - - A
Battletech L - A
Black Cauldron L - -
Bloodwych L P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers L P A
Cadaver L P -
Carrier Command L - -
Champions of Krynn L P -
Chaos Strikes Back L P A
Chrono Quest 1 L - -
Chrono Quest 2 L - -
Codename: Iceman (L P) A
Colonel's Bequest L P A
Conquests of Camelot (L P) A
Conquests of the Longbow L P -
Crusaders of dark Savant - P -
Curse of Enchantia (L P)
Curse of the Azure Bonds L P
Dagger of Amon Ra (L P)
Dark Half (L P)
Day of the Tiger L P -
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord - P A
Decision in the Desert - - A
Defender of the Crown - - A
Deja Vu L - -
Deja Vu 2 L - -
Demon's Winter L - A
Dig Point 3 - - A
Drachen von Laas L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair L - A
Drakkhen L - -
Dungeon Master - P A
Eco Quest (L P)-
Eco Quest 2 - Lost Secret (L P)-
Elite (mit Anzug/St) L P A
Elvira 1 (auch C 64) L P -
Elvira 2 L P -
Emperor of the Mines L - -
Eric the Unready (L P)-
Europe Ablaze - - A
Elvinator L P -
Eye of the Beholder 1 (L P) A
Eye of the Beholder 2 (L P)-
Eye of the Beholder 3 - P -
F-14 Tomcat - - A
F-15 Strike Eagle 2 - - A
Fairy Tale Adventure (L P)-
Faszination L - -
Ford Heritage L - -
Final Fantasy Legend - - A
Fire Brigade - - A
Fish L - -
Fountain of Dreams - - A
Freddy Pharkas (L P)-
Future Wars (L P)-
Goldrhyan's Dwarves (L P) A
Gateway to the Sav. Front. L P A
Gob - - A
Gunship 1985 - - A
Gettysburg - - A
Goblins 2 L - -
Gold Rush L P A
Guild of Thieves L - -
Gunship - - A
Heart of China (L P) A
Heimdall (L P)-
Hillsfar L - -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
Hook (L P)-
Imperium Galactum - - A
Indy L - -
Indiana Jones 3 L P -
Indiana Jones 4 (L P)-
Innocent X - - A
It came from the desert (L P)-
Jet - - A
Jonathan L - -
Jones in the Fast Lane - - A
Kampfgruppe - - A
Kathedrale Die (L P)-
King Arthur L - -
King's Quest 1 L P -
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L - A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
King's Quest 6 L P -
Kingdoms of England - - A
Knights of Legend - - A
Kult (L P)-
Lombitz von Amberville L - -
Last Ninja - - A
Last Ninja 2 L - -
Legacy of the Ancient L - -
Legend of Blacksilver - - A
Legend of Faerghail L P -
Legend of Kyrandia (L P)-
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 L P -
Les Manley-Lost in L.A. (L P)-
Loom L - -
Lost Files of Sherlock Holmes L - -
Lost in Time Teil 1 und 2 (L P)-
Lure of the Temptress (L P)-
Manhunter - New York L - A
Manhunter - San Francisco (L P) A
Maniac Mansion L P -
Mean Streets (Clue book) (L P)-
Mercenary L - -
Might & Magic 1 - - A
Might & Magic 2 - - A
Might & Magic 3 (L P) A
Might & Magic 5 L P -
Millennium 2.2 L - -
Miracle Warriors - - A
Monkey Island 1 (L P) A
Monkey Island 2 L P -
Neuron 6 - - A
Navy Seal - - A
Neuromancer L P -
New Zealand Story - - A
Dizzy L P -
Pinball Battle - - A
Pocket Strike - - A
Pawn The L - -
Personal Nightmare L P -
Phantasie 3 L - -
Phantasy Star 1 L - A
Phantasy Star 2 - - A
Pirates L - A
Police Quest 1 L - A
Police Quest 2 L - A
Police Quest 3 L P -
Pool of Radiance L P A
Pool of Radiance Adv. Journal - - A
Pools of Darkness - P A
Populous L - A
Prince of Persia (L P)-
Powermonger - - A
President is Missing - - A
Prince of Persia L P -
Projekt Firestart L - A
Projekt Stealth Fighter - - A
Prophecy of the Shadow L P -
Quest for Glory 2 (L P) A
Quest for Glory 3 (L P)-
Questron 2 L P -
Railroad Tycoon L - -
Reach for the Stars - - A
Red Baron - - A
Red Lightning L - A
Red Storm Rising - - A
Renegade Legion Interceptor - - A
Rex Nebular (L P)-
Rings of Medusa (L P)-
Rise of the Dragon - - A
Roadwar 2000 - - A
Rebus - P -
Rorke - - A
Savage Empire The - - A
Schwarze Auge das L P -
Secret of the silver Blades - - A
Sentinel The - - A
Sentinel Worlds (Future) - - A
Sentinel Worlds L - A
Sex Vixens from Space L - -
Shadow Sorcerer L P -
Shadow of the Beast (L P)-
Shadow of the Comet (L P)-
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Simon the Sorcerer (L P)-
Space Ace L - -
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Space Quest 5 L P -
Space Rogue - - A
Spellcasting 101 L - -
Spellcasting 201 - Spring B. L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L - A
Star Trek - 25th Anniv. (L P)-
Star Trek 5 - - A
Starglider - - A
Starglider 2 - - A
Steel Thunder - - A
Strike Across Europe - - A
Sword of Aragon (L P) A
Sword of Vermilion - - A
Timeworld L - -
Ultima 1 - - A
Ultima 2 - - A
Ultima 3 L P A
Ultima 4 L P A
Ultima 5 L P A
Ultima 6 L P A
Ultima 7 - Forge Of Virtue L P -
Ultima 7 Serpent Isle L - -
Ultima Underworld 1 L P -
Ultima Underworld 2 L - -
Unlimited L - -
Veil Of Darkness L P -
Vielen L P -
Wasteland L P A
Wasteland (Fanpp.) - - A
Waxworks L P -
Waxe L - -
Willy Beamish (L P)-
Wing Commander + Secr. Miss. - - A
Winter L - -
Wonderland L - -
Zak Mc Kracken L P A
Zork L - -

L=Anl. P=Komplettlösungen P=Pläne [illegible] • Fettgedruckte Titel sind neu!

UNSER NEUJAHRS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

1 PRIVATEER
PC dA ____ 99.95

2 ELITE 2 - THE FRONTIER
AM dV ____ 79.95
PC dV ____ 94.95



3 PIRATES GOLD
PC dV ____ 109.95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. T.F.X dV	------	99.95
5. MANIAC MANSION 2 dV	------	99.95
6. ACES OVER EUROPE dV	------	94.95
7. X-WING dA	------	94.95
8. SIMON THE SORCERER dV	------	99.95
9. ANSTOSS dV	84.95	84.95
10. AUFSCHWUNG OST dV	79.95	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

A M I G A

In den Rubriken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

a-train dV	99.95
a-train constructions set dV	49.95
abandoned places 2 dV	79.95
ambermoon dV	94.95
ambermoon dA	84.95
anstoss dV	84.95
aufschwung ost dV	79.95
b 17 flying fortress dA	84.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle isle-data disk isle-dami dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
chaos engine dA	64.95
chase h.q. dA	74.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
combat airpatrol dV	79.95
curse of enchantia dV	89.95
deep core dA	59.95
deluxe paint 4.1 dV	199.95
desert strike dA	79.95
der seelöw dV	94.95
disposable hero dA	49.95
dark the samurai disk dA	59.95
dune 2 dA	69.95
eishockey m. weltmeistersch. dV	94.95
eishockey manager dV	84.95
elite 2 - the frontier dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
goblins dV	69.95
goblins 2 dV	79.95
grand national dA	74.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	64.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jurassic dV	94.95
kaiser dV	99.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	59.95
lost vikings dV	84.95
lothar matthäus dV	79.95
lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
manager dV	49.95
mobile mansion dV	69.95
microprose grand prix 1.1 dA	84.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	59.95
pinball fantasies dA	69.95
premier manager dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
shadowlands dA	79.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city und populous dA	79.95
space hulk dA	89.95
speedball 2 dA	74.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarctica dA	69.95
troddlers dA	69.95
turrican 3 dA	59.95
ultima 5 dA	79.95
ultima 6 deluxe dA	49.95
war in the gulf dV	84.95
waxworks dV	74.95
whale's voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
wizardry 6 bane of forge dV	79.95
zak mc kracken dV	69.95

I B M - P C

a-train dV	99.95
ambermoon dV	89.95
ambush at sorinor dV	99.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	49.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
conquests of the longbow dV	94.95
cyberrace dV	94.95
der schatz im silbersee dV	99.95
dune 2 dA	79.95
eye of the beholder 3 dV	98.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
fields of glory dA	109.95
flashback dV	84.95
flugsimulator 5 dV	129.95
freddy pharkas dA	94.95
goblins 3 dV	94.95
jimmy low dV	89.95
hook dA	89.95
ishar 2 dV	99.95
indiana jones 4 dV	89.95
indy car racing dA	99.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	81.95
kings quest 6 dV	99.95
lands of lore dV	79.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links 386 kurs pebble beach dA	59.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings the dV	94.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
pinball 2 dA	84.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
return to zork dA	99.95
schwarze auge das dV	89.95
seal team dA	94.95
sensible soccer dA	74.95
shadow caster dA	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
strike speech pack dA	49.95
stronghold dV	94.95
subwar 2050 dV	109.95
syndicate dV	94.95
syndicate data disk 1 dV	49.95
t.f.x. dV	99.95
task force 1942 dA	104.95
theatre of death dV	79.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7 die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 2 dA	99.95
unlimited adventures dV	94.95
wall street manager dA	94.95
wing commander 2 deluxe dA	104.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

1293 apocalypse dA	69.95
1293 body blows galactic dA	59.95
1293 prophecy of the shadow dV	84.95
1293 simon the sorcerer dA	84.95
1293 theatre of death dA	74.95
1293 tornado 1mb dA	79.95
1293 wizardry 7 US	94.95
1293 zorro lemmings dA	44.95
0194 elfmania dA	69.95

IBM-PC 3.5

1293 alone in the dark 2 dA	94.95
1293 blue force dV	94.95
1293 comanche mission disk 2 dA	69.95
1293 fs5 scenery new york US	84.95
1293 lothar matthäus dA	84.95
1293 return of the phantom dV	109.95
1293 sam & max - hit the road dA	99.95
1293 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1293 james lemmings dA	44.95
0194 arabian nights dV	94.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan (spr.) dA	49.95

IBM-PC CD-ROM

1293 burntime dV	94.95
1293 goblins 3 dV	104.95
1293 maniac mansion 2 dV	99.95
1293 quest & fires dV	84.95
1293 strike commander US	99.95
1293 tornado 2 US	79.95
1293 might & magic 3-5 dV	99.95
1293 elf fairy 1 (14 spiele) dA	29.95
1293 travel (incl. verwaltungs) dV	59.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

bard's tale 3 the dA	39.95
captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
corruption dA	39.95
deadline US	29.95
flowers dA	39.95
epidemic US	29.95
falcon mission 1 US	29.95
olympiad collection US	29.95
dr. doom dA	9.95
sorcerer US	29.95
spidermonk dA	19.95
waterloo dA	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

backgammon US	19.95
bloodwych dV	29.95
barbarian dV	14.95
colossus chess x dA	19.95
kolosi at the kinsella US	39.95
living jigsaws US	29.95
megaphoenix (vga) US	19.95
olympiad collection US	19.95
speed pack (vga) classics US	19.95
sports pack (vga) classics US	19.95
star pack (vga) classics US	19.95
strategy games US	9.95
strip poker 2 US	29.95
triple action 1 US	29.95
triple action 2 US	29.95
triple action 3 US	29.95
triple action 4 US	39.95
triple action 5 US	39.95
wwf wrestle mania dV	29.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

cd-rom philips 205	PC 359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Cont.	PC 444.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland media sound 2000 cd	PC 699.95
roland sc7 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster garbled karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

ZUBEHÖR

akto-boxen dmi 2L	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick gravis twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. joystick sa227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus, orig. microsoft ms 232	PC 89.95
maus transparent sa 774	AM 39.95
maus transparent sa 772	PC 44.95
speicher 1 mb a600	AM 99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ____ 5,-
bei Versand per Nachnahme ____ 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ____ netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ____ netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG bezahlen wie Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85
BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

____ □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
____ □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp ____ □ **Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)**
bitte ankreuzen
A) 03/94
AUFTRAGGEBER
Name ____
Straße ____
PLZ Ort ____
Telefon ____ Kreditkartenfirma ____ Verfall ____
Kunden-Nr. ____ Karten-Nr. ____

VISA

[illegible]

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Obgleich die meisten verborgenen Rätsel, die der Rolli-Klassiker **Amberstar** so zu bieten hat, inzwischen wohl auch von jedem halbwegs brauchbaren Helden aufs genaueste ergründet worden sind, blieb bis dato ein sehr gut gehütetes Geheimnis dieses ersten Amber-Abenteuers ungelüftet: Hinter der bunten Fassade des Inventory-Menüs versteckt sich nämlich ein umfangreiches Cheat-Menü! Um in den Genuß all der hilfreichen Funktionen, die von der Erhöhung der Erfahrungs- sowie Spellpoints bis zur Hardcopy-Funktion reichen, zu kommen, muß lediglich TEMPUS FUGIT im Inventory-Menü eingehackt und schließlich die HELP-Taste betätigt werden. Daraufhin erscheint eine Liste der Cheats, die sich von nun an jederzeit durch einfachen Druck auf die entsprechende Taste aktivieren lassen. Die Liste kann selbstverfreilich, zu Erinnerungszwecken, an beliebiger Stelle des Spiels mittels HELP-Taste erneut auf den Monitor gebracht werden. Somit dürfte nun also, Dank Lars Hofmann, auch der letzte Amber-Kämpfer sicher sein Ziel erreichen...

Mit hübscher Ninja-Braut, knallig bunten Levels und vielen fiesen Gegnern hat sich unser alter schwarzer Kampf-Spezi Zool mit **Zool 2** aus der n-ten Dimension zurückgemeldet. Logo, daß bei soviel „Mehr" an Outfit auch die Cheats in Umfang und Funktion zugelegt haben. Martin Lindhorst hat die nunmehr 13 (!) listigen Wörter bereits ausgeknobelt und sie für Euch in einer kleinen Liste samt Wirkung zusammengefaßt. Beachtet bitte dabei, daß die Dinger allesamt im Titelbild, sobald das Zool-Logo den oberen Bildschirmrand erreicht hat, eingegeben werden müssen. Jeder richtig eingegebene Cheat wird vom Programm mit einem rot aufblitzenden Bildschirmrand quittiert. Außerdem gilt wie so oft: Y=Z:

VISION: Start mit 20 Leben.
ALCENTO: Levelausgänge sind immer offen.
OLDENEMY: Zeit spielt keine Rollex.
TOUGHGUY: Kollisionsabfrage – ade!
SESAME: Start in Level 1.
RONSON: Start in Level 2.
FUNKYTUT: Start in Level 3.
HISSTERIA: Start in Level 4.
7SLURP: Start in Level 5.
PLUNGER: Start in Level 6.
MARROBONE: Start in Level 7.
BUMBLEBEE: Mit RETURN-Taste geht's in den nächsten Level.
WARPMODE: Taste Z schaltet Doppelzool an; bei Druck auf C gibt's ein paar Leben mehr; gedrückt gehaltene T-Taste bringt unserem Helden das Fliegen bei.

Da man sich als mächtiger Herrscher über **Die Siedler** nicht nur intensiv um den Häuserbau kümmern muß, sondern auch mit vielen komplexen Problemen wie wirtschaftlichen Mißständen oder streitbaren Nachbarn zu kämpfen hat, erscheint die Lösung der einen oder anderen Mission oftmals nahezu unmöglich. Mit Frank Lebus' Paßwortliste lassen sich nun jedoch schwierige oder uninteressante Aufgaben einfach überspringen:

Level 1: START
Level 2: STATION
Level 3: UNITY
Level 4: WAVE
Level 5: EXPORT
Level 6: OPTION
Level 7: RECORD
Level 8: SCALE
Level 9: SIGN
Level 10: ACORN
Level 11: CHOPPER
Level 12: GATE
Level 13: ISLAND
Level 14: LEGION
Level 15: PIECE
Level 16: RIVAL
Level 17: SAVAGE
Level 18: XAVER
Level 19: BLADE
Level 20: BEACON
Level 21: PASTURE
Level 22: OMNUS
Level 23: TRIBUTE
Level 24: FOUNTAIN
Level 25: CHUDE
Level 26: TRAILER
Level 27: CANYON
Level 28: REPRESS
Level 29: YOKI
Level 30: PASSIVE

Levelcode-mäßig geht's auch gleich weiter mit Sebastian Roos' Paßwörtern zum Asteroiden-Ballerknaller **Stardust:**

Level 2: BJRQAAAAAIMM
Level 3: CFQQQAAAAKOL
Level 4: DFQQQQAAAEDL
Level 5: EJQQQQAAAEOK

Neben dem Zutritt zur entsprechenden War-Zone erhält man durch Eingabe der obigen Codes zusätzlich ganze *neun* Ersatzschiffe!

Für die „neueste" Version 2.0 des Fußballklassikers **Bundesliga Manager Prof.** war bislang weder Cheat noch Trick bekannt. Michael Nisius bereitet diesem äußerst unbefriedigenden Zustand jetzt ein Ende:

Klickt Euch vom Hauptmenü aus bis zu den „Einstellungen" durch. Dort positioniert Ihr die Spitze Eures Maus-Zeigers exakt in die Mitte des Pfeils im Kästchen „Hauptmenü". Wenn Ihr richtig liegt, müßte nach einem Druck auf die Taste G der Bildrand kurz aufblitzen und Euer Konto auf wundersame Weise um 250.000 Deutschmark schwerer sein. Den von Bankrott und schlechtem Spielermaterial gebeutelten Managern unter Euch sei allerdings eher die Taste A angeraten: Wer diese betätigt, wird stolze 99.999.999 Märker in seinem Geldsäckel finden und obendrein mit einer absolut unschlagbaren Mannschaft versorgt sein – na, dann herzlich willkommen im Club der Fußballschummler...

Wer sich in den feucht-kalten Gängen der Unterwasserstation von **Deep Core** schon zu oft einen tödlichen Schnupfen geholt hat, wird sich über Andi Völlingers „altes Hausmittel" besonders freuen: Bei akutem Energiemangel empfiehlt er die Eingabe von I NEED ENERGY – Atembeschwerden werden von ihm hingegen schon seit jeher mit I NEED OXYGENE bekämpft (in beiden Fällen ist auf Y = Z zu achten). Die Eingabe kann an jeder x-beliebigen Stelle im Spiel erfolgen und ist frei von Nebenwirkungen...

Ohne General ist's eine Qual! Diese überaus schlaue Söldnerweisheit stammt von Sebastian Roos, seines Dienstgrades eingefleischter **Cannonfodder** -Metzelfreak. Da diese hohen Militär-Fuzzis jedoch leider nicht auf den Bäumen des Schlachtfeldes wachsen, mußte sich unser gewitzter Feldherr eine andere Methode überlegen, um ohne viel Aufwand an ein Generälchen zu kommen: Er klickte das Save-Icon an, wählte die Option „Speichern", legte seine Save-Disk ein und drückte auf OK. Als schließlich nach dem Filenamen gefragt wurde, gab er JOOLS, den Namen des Programmierers, ein. Keine Zehntelsekunde später leuchtete unter dem Exit-Icon plötzlich SCHUMMELMODUS AKTIVIERT auf, und ein neuer General ward geboren!

Zensur hin, fernöstliche Brutalität her, in der hierzulande erhältlichen Version von **Mortal Kombat** spritzt nach einer etwas längeren „Behandlung" eben doch jede Menge des roten Lebenssafts! Folgt, um das Blut kübelweise über den Screen fließen zu sehen, einfach Martin Richters Anweisungen:
Nach dem Virgin-Logo und den Copyright-Hinweisen wird in weißer Schrift auf grauem Hintergrund kurz über den Ehrenkodex berichtet. Gebt, sobald dieser Textscreen erscheint, folgende Wörter ein: CODE, CODE, DIAGNOSTICS, CODE und CHOP-CHOP. Drückt dabei nach jedem Wort die RETURN-Taste und achtet darauf, daß Ihr als Bindestrich bei „Chop-Chop" das Minuszeichen der Zehnertastatur verwendet (beides gilt auch für die nachfolgenden Eingaben). Das vom Computer anschließend gezeigte rote Titelbild müßt Ihr mittels Feuerknopf überspringen. Gebt im daraufhin erscheinenden Hauptmenü (mit den Optionen „Start Game" und „Options") DIAGNOSTICS ein, wählt die Options an und tippt ebenfalls DIAGNOSTICS ein (RETURN nicht vergessen!). Wieder im Textscreen angelangt, wird CODE, SECRET, DIAGNOSTICS sowie CHOP-CHOP eingehackt und das rote Titelbild erneut übersprungen. Im Hauptmenü wird diesmal CHEAT MODE, DIAGNOSTICS und CHOP-CHOP eingegeben; im Optionsmenü genügt ein einfaches DIAGNOSTICS. Anschließend zurück im Textscreen, gibt man DIAGNOSTICS und SECRET ein. Sobald sich nun die weiße Schrift blutrot verfärbt hat, ist der Cheat aktiv! Neben besagten Blutbädern warten nun sogar die originalen Death Blows und Fatality Moves auf Euch...

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Alle Klarheiten zum Thema **B-17 Flying Fortress** (Frage AJ 12/93) beseitigt Flieger-As Kai Pelzel:
Der Sauerstoffanzeige ist eigentlich keine große Bedeutung zuzumessen, zumal der theoretische Fall einer Zerstörung der Sauerstoffflaschen im Spiel praktisch nie auftritt! Die Reserven an lebensnotwendiger Atemluft reichen in jedem Fall, egal, wo sich die Nadel der Anzeige befindet. Die Positionsanzeige ist nur in Verbindung mit einem Leitstrahl von Bedeutung. Ein solcher Strahl wird meist bei einer nächtlichen Bombardierung eingesetzt, um den Piloten sicher zum Ziel zu geleiten. Anhand der Anzeige läßt sich dabei jederzeit die Abweichung vom idealen Kurs feststellen. Da Angriffe jedoch fast ausschließlich bei Tage geflogen werden, kann auch dieses Instrument getrost übersehen werden.

Was es in **Birds of Prey** mit dem ominösen „halbaktiven Radar" einiger Raketen auf sich hat, erklärt Euch ebenfalls unser schlauer Kai:
Es handelt sich dabei um ein spezielles Raketen-Leitsystem. Sobald eine mit diesem System ausgestattete Missile abgefeuert wurde, sendet das eigene Flugzeug einen Radarstrahl aus, der vom feindlichen Jet, so er vor uns bleibt, reflektiert wird. Der reflektierte Strahl wird von unserem Geschoß empfangen und führt dieses wiederum sicher ins Ziel. Für den Piloten bedeutet dies, daß er sein Ziel bis zur Vernichtung vor sich (im Kegel seines Radars) halten muß. Eine mit „Search and Radar"-System ausgestattete Rakete hingegen verfügt über einen eigenen Sender, der in einem relativ engen Kegel Signale abgibt. Sobald sich das Ziel aus diesem „Sichtfeld" der Missile entfernt hat, schwirrt diese ziel- und nutzlos durch die Gegend.

So, lieber Steve, jetzt pack mal Deine Spitzhacke aus und sperr die Lauschlappen auf, denn Ronny Müller wird Dir umgehend verraten, wie man in **Millennium 2.2** zu Kupfer kommt:
Wie schon richtig bemerkt, benutzt der moderne Bergbauer einen oder besser gleich mehrere Grazer für den Abbau des seltenen Metalles. Schnapp Dir also ein paar dieser Erzförderer und schippere damit gemütlich zum Asteroidengürtel (letztes Ziel in der Planetenübersicht). Nach ein paar Tagen Reisezeit endlich am Ziel, beginnen die Grazer selbständig mit der Suche nach sogenannten mineralhaltigen Asteroiden. Sobald einer der Jungs fündig geworden ist (kann mitunter sehr lange dauern!), schaltest Du auf den entsprechenden Grazer um und betrachtest mit kritischem Blick die angezeigte Rohstoffliste. Enthält der angebohrte Himmelskörper nicht genügend Kupfer, laß Deinen Grazer weitersuchen. Ist jedoch der Kupfergehalt einigermaßen akzeptabel, so nimm Deinen Fund ins Schlepptau und düse zurück zum Mond. Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, bis Du auf diese Weise genügend Rohstoff für die Konstruktion Deines ersten S.I.O.S. zur Verfügung hast – doch einen anderen Weg gibt es nicht! Die erste Basis sollte logischerweise auf einem kupferreichen Planeten errichtet werden, z.B. Leda – damit bist Du dann endlich das zeitaufwendige Asteroiden-Baggern los. Und denke daran, die S.I.O.S immer mit einem Carack zu befördern, denn so lassen sich Fertiggüter zu neu entstandenen Kolonien schicken und andersherum Rohstoffe (auch Kupfer) wieder zum Mond verfrachten.

FREEZER ECKE

Aufschwung Ost: In den nun folgenden Adressen lassen sich die Geldmittel der jeweiligen Stadt beliebig erhöhen:
Berlin: C23D9B
Brandenburg: C23D9F
Chemnitz: C23DA3
Cottbus: C23DA7
Dresden: C23DAB
Eisenach: C23DAF
Erfurt: C23DB3
Frankfurt: C23DB7
Gera: C23DBB
Görlitz: C23DBF
Halle: C23DC3
Jena: C23DC7
Leipzig: C23DCB
Magdeburg: C23DCF
Neubrandenburg: C23DD3
Plauen: C23DD7
Potsdam: C23DDB
Rostock: C23DDF
Schwerin: C23DE3
Stralsund: C23DE7
Suhl: C23DEB
Weimar: C23DEF
Wismar: C23DF3
Wittenberg: C23DF7
Zwickau: C23DFB
Geld für gesamten Staat: 019793

Alien 3: MG-Munition gibt's in Adresse 0368A5. Den Flammenwerfer bringt man mit Adresse 0368A7 wieder auf Vordermann. Wer glaubt, er hätte zu wenige Raketen, sollte sich mal Adresse 0368AB ansehen. Der Exit öffnet sich von ganz allein, wenn man den Wert der Adresse 036871 auf 00 setzt. Danach jedoch keine Gefangenen mehr befreien! Die Zeit läßt sich über Adresse 0368C7 manipulieren.

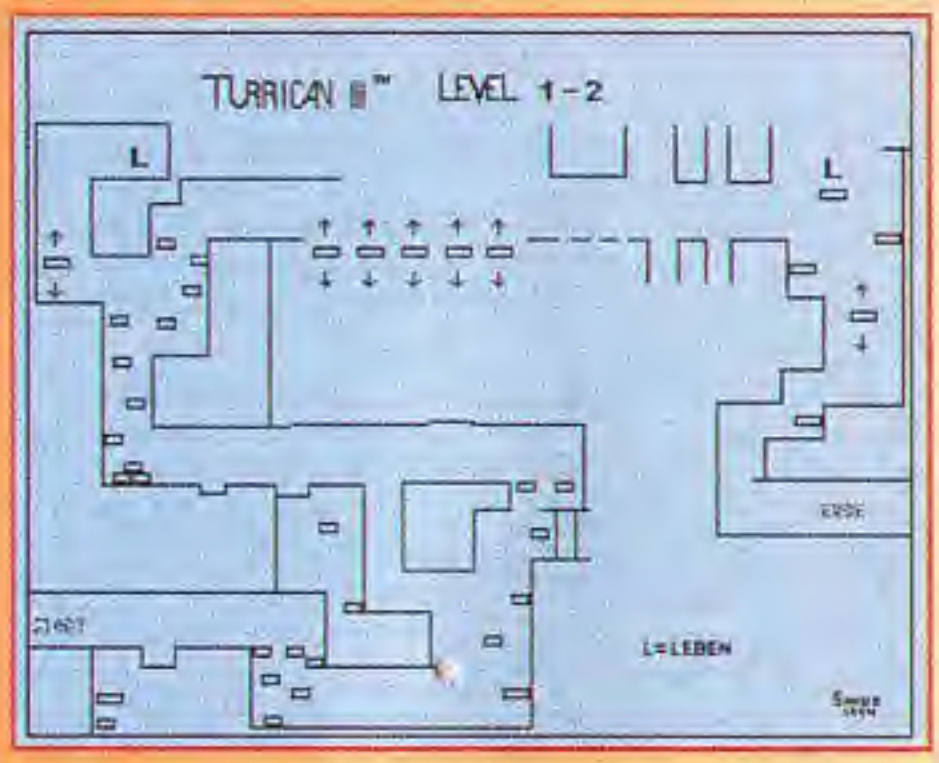
Turrican III: Continues findet man in Adresse 220. Die Anzahl der Leben steht in 174E. Den Wert der Adresse 1758 sollte man auf 40 stellen, somit ist immer genügend Energie vorhanden. Ein paar zusätzliche Smart Bombs verschafft Euch Adresse 1759.

Heißer Dank an kühle Freezer-Freaks geht diesmal an Jan Schliemann, Axel Held und Kendy Brendel.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Marcel Smuz, einer unserer treusten Know How-Lieferanten, hat sich allen Unwegsamkeiten zum Trotz durch die fünf gefahrvollen Welten von ***Turrican III*** geschossen, nur um Euch neben aufschlußreichen Levelkarten mit allerlei Tips und Tricks zu versorgen. Bei all seinen Gewaltmärschen durch feindseliges Territorium benutzte er übrigens den *Modus Normal*. Die anderen Modi unterscheiden sich allerdings nur durch die Stärke der Gegner und die Anzahl der zu findenden Extraleben.



WORLD 1 (FABRIK)

Allgemein gilt: Die Walker könnt Ihr durch bloßes Draufhüpfen erledigen. Leider gibt's dafür keine Punkte. Beschuß der Behälter befreit jede Menge Aliens. Diese lassen sich mit jedem x-beliebigen Schuß erledigen. Zu empfehlen ist jedoch die Laserwaffe. Die „Teufel" sind am sichersten mittels Laserkanone aus der Welt zu schaffen. Oberacht: Die grünen Viecher sind in zusammengerolltem Zustand unzerstörbar!

Level 1-1: Am Ende des Levels trefft Ihr auf einen Fahrstuhl. Hier hat sich die Waffe, die sowohl nach oben als auch seitlich schießen kann, am besten bewährt.

Level 1-2: Die Löcher im Boden vor den „Teufeln" dienen als Schutz!

Level 1-3: Ihr begegnet dem Welt-1-Endgegner. Dieser wird wie folgt erledigt: Stellt Euch auf eine der oberen Plattformen – dort kann Euch nichts passieren. Sobald das Monster zu schießen beginnt, benutzt Ihr Euren Plasma-Strahl (Seil) an der Decke. Schwingt Euch anschließend auf die andere Seite. Dort angekommen, gleich auf die untere Plattform stellen und losballern. Erscheint der Gegner ebenfalls auf der anderen Seite, beginnt Ihr wieder von vorne.

WORLD 2 (WASSER)

Allgemein gilt: Die Viecher mit den Blasen sind neu. Kümmert Euch immer zuerst um die Viecher und nicht um die Blasen.

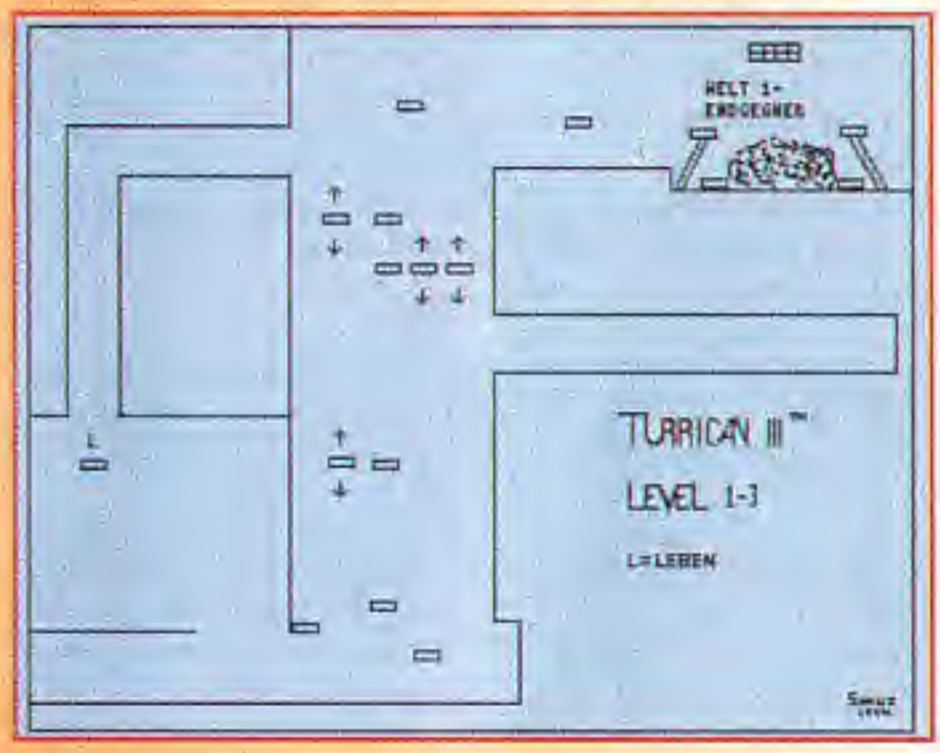
Level 2-1 – 2-3: siehe Karten. Welt-2-Endgegner (Riesenkrake): Stellt Euch in die linke untere Ecke. Ballert den linken unteren Arm ab, dann den rechten unteren. Widmet Euch danach dem rechten oberen Tentakel und killt als letztes den linken oberen Arm der Krake.

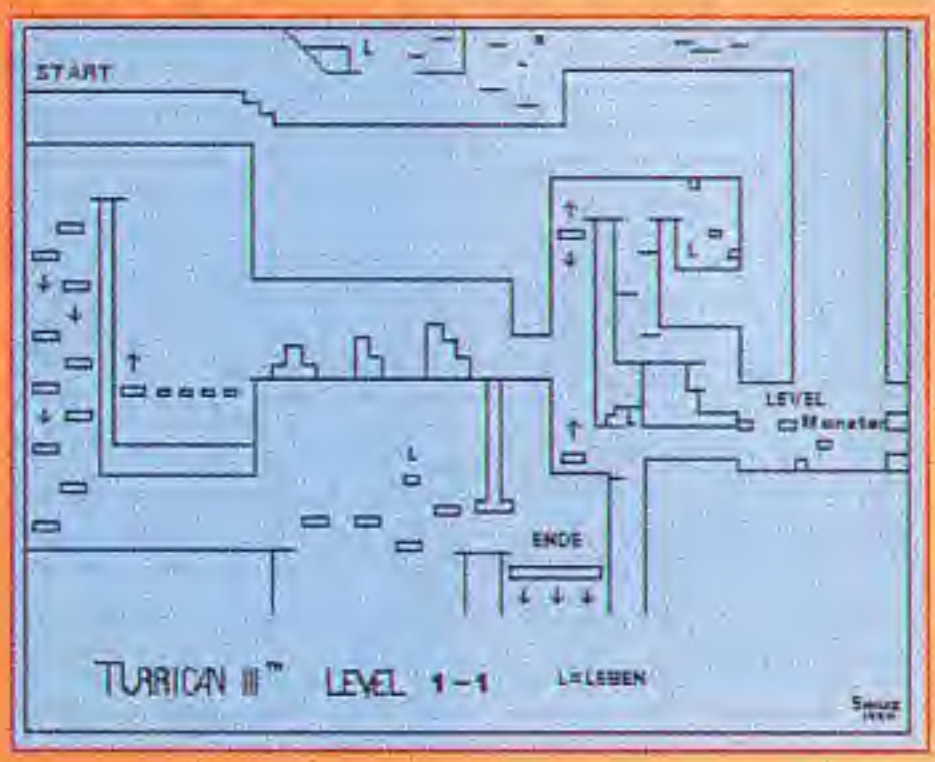
WORLD 3 (SCHROTTPLATZ)

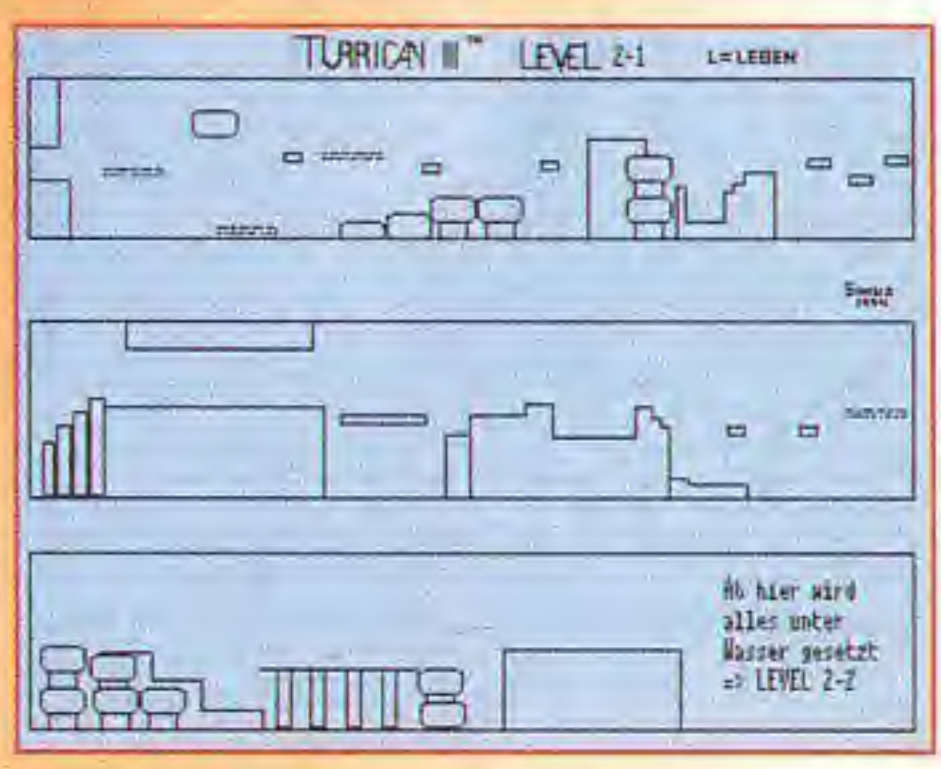
Level 3-1: Hier muß schnell von einer zur anderen Plattform gesprungen werden, da diese unter dem Gewicht Eures massiven Körpers ruckzuck zusammenbrechen.

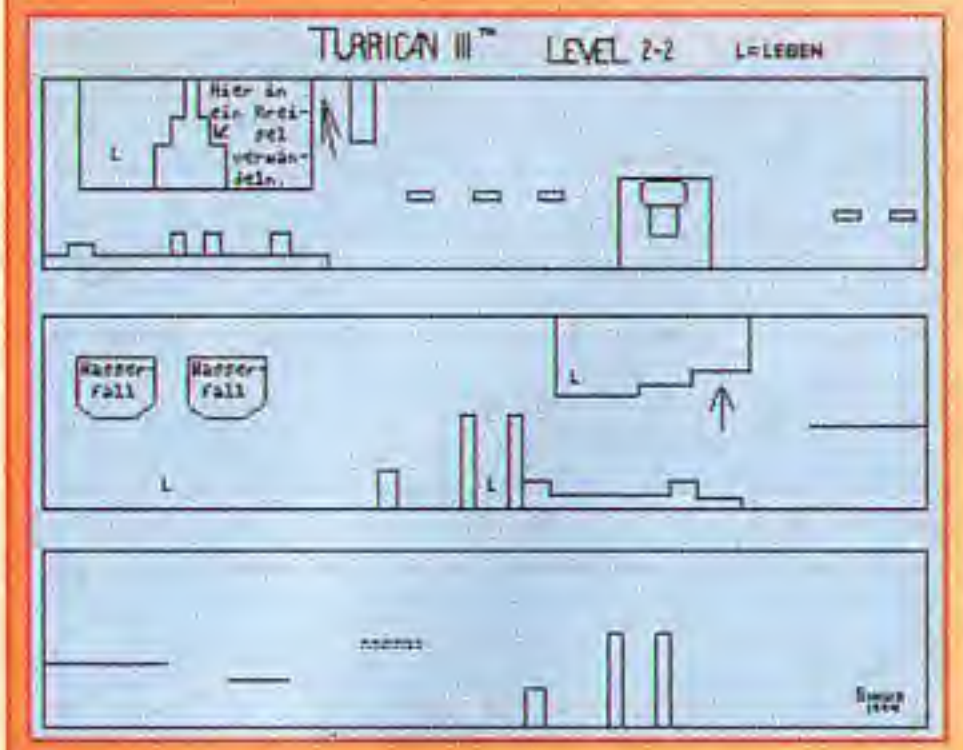
Level 3-2: Drei Zwischenmonster harren Euer:

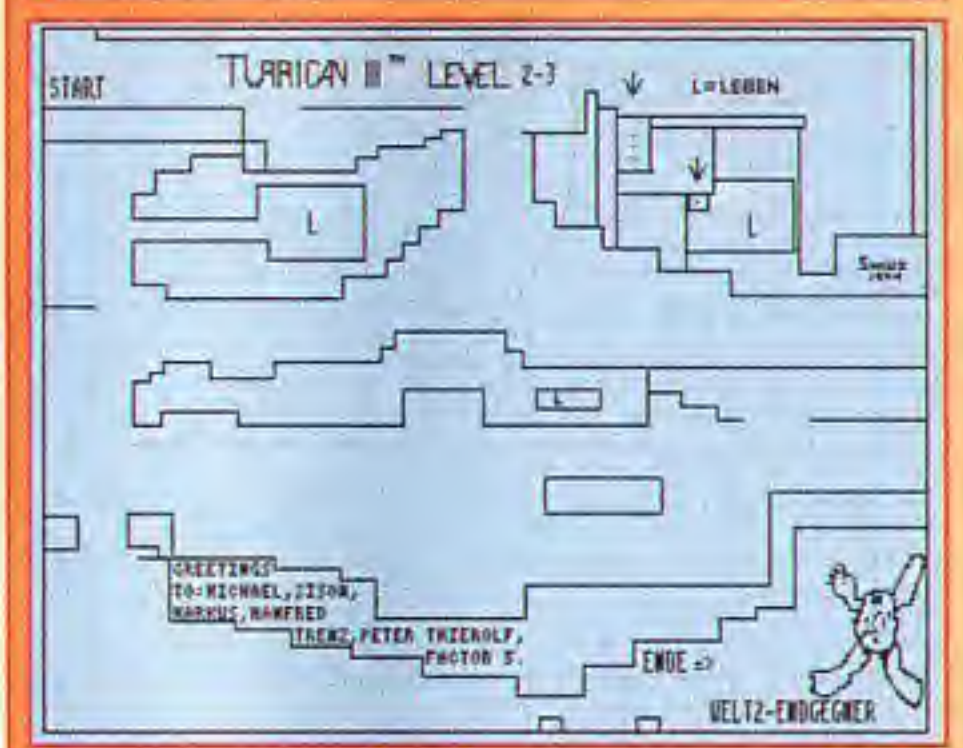
1. Die Hand (bekannt aus Turrican I): Die Gichtkralle läßt sich am einfachsten mit einem Streuschuß vernichten. Der Einsatz Eurer Superwaffe ist nicht nötig, jedoch allemal erfolgversprechend.
2. Der Vogel: Auch beim Piepmatz lohnt der Streuschuß. Sobald Ihr vom Gegner beschossen werdet, solltet Ihr schnell Kreisel spielen.
3. Der Schrottplatz-Wächter: Positioniert Turrican so ziemlich in die Mitte, denn auch wenn der Wächter mit seinem

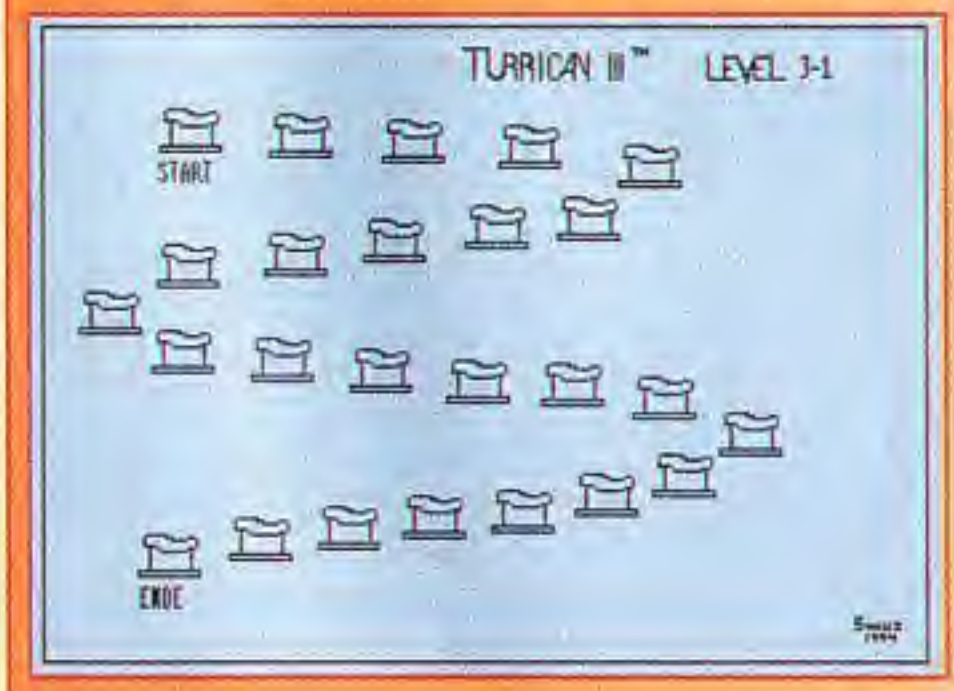












albernen Herumgehüpfe beginnt, kann Euch dort nicht sehr viel passieren. Waffe: Laserkanone.

Level 3-3: Zwischenmonster (Panzer) – stellt Euch an den linken Rand. Der Panzer gibt seltsame Dampfwölkchen von sich – springt immer über die letzte Wolke hinüber und ballert sodann mit der Laserkanone, was das Zeug hält. Damit Ihr vom Panzer und seiner Hand nicht zerquetscht werdet, müßt Ihr schließlich auf den Rand des Panzers springen.

Welt-3-Endgegner (Kran): Klettert rechts auf den Stein und feuert drauflos, dabei zusätzlich auf die von rechts anrollenden Felsbrocken achten. Auch hier ist die Laserwaffe erste Wahl.

WORLD 4 (ALIENS):

Allgemein gilt: Die Spinnennester lassen sich entweder durch eine starke Waffe (z.B. Laser) oder durch Draufhüpfen zerstören. Werdet Ihr von einer Spinne angegriffen, rüttelt mit dem Joystick einfach nach links und rechts – das Biest fällt dann tot um.

Level 4-1: Nichts Besonderes.

Level 4-2: Auf dem Zug gilt es nach einer Weile, sehr große Abgründe zu überqueren. Mit Hilfe der Kreise jedoch kein unlösbares Problem: einfach von einem zum anderen hüpfen. Am Ende erwartet Euch ein Levelmonster: Die Kreise, die um das Gesicht angeordnet sind, werden nacheinander auf Euch abgeschossen. Mit einer Laserkanone solltet Ihr damit allerdings keine Schwierigkeiten haben: Stellt Euch in die linke Ecke und feuert.

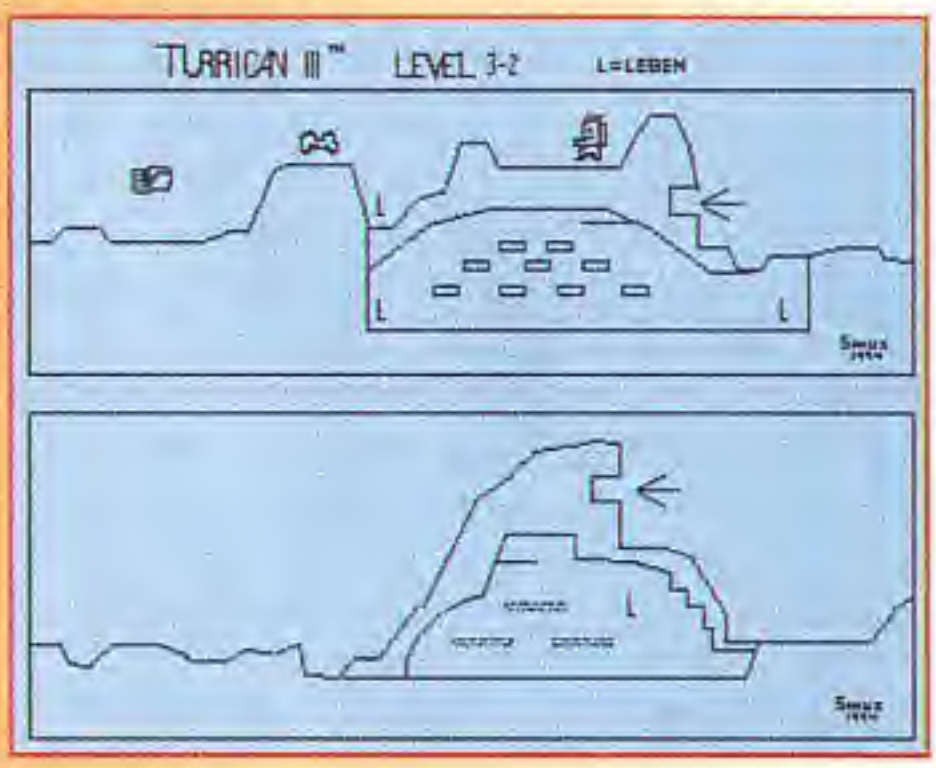
Level 4-3: Am Ende dieses Levels begegnet Ihr dem Welt-4-Endgegner: Er ist das Oberhaupt der Alien-Familie. Postiert Euch ganz links, wartet, bis der Oberalien einen Schuß auf Euch abgegeben hat, und zerstört das ankommende Projektil. Das Biest benutzt danach nur noch einen leicht auszumanövrierenden Streuschuß – laßt Eure Waffe sprechen!

WORLD 5 (FABRIK II):

Level 5-1: Der Endgegner besteht aus einem Kreis mit Waffen. Stellt Euch einfach auf die Plattform in der Mitte und benutzt die Superwaffe.

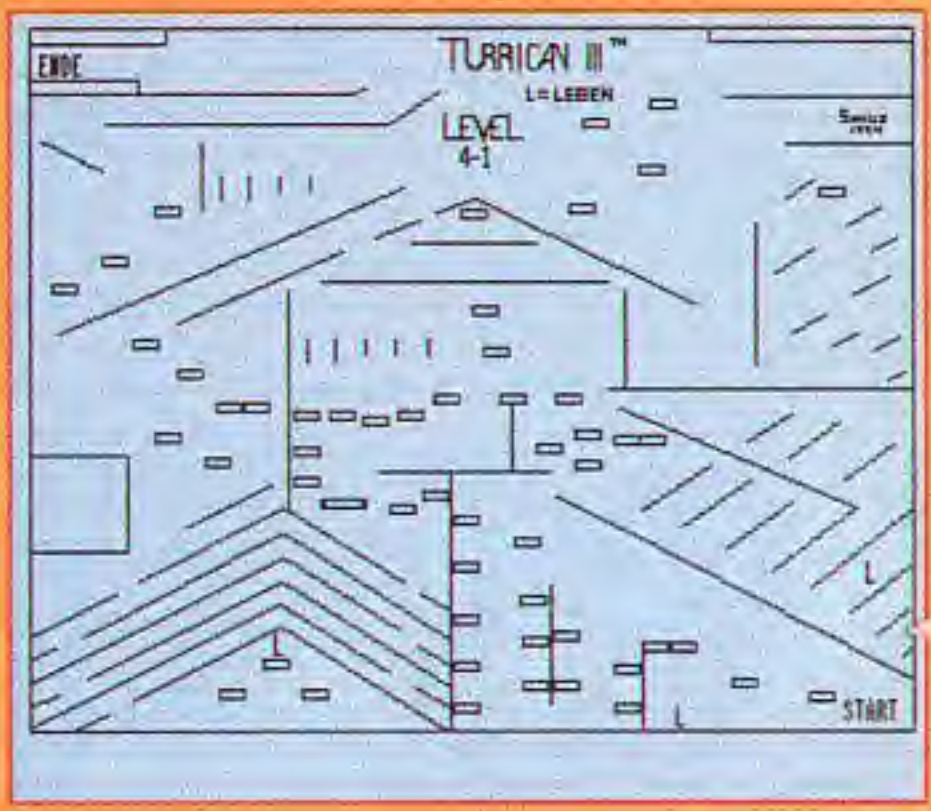
Level 5-2: Als Endgegner steht Euch ein Riesen-Walker mit einer Funzel auf dem Kopf gegenüber. Begebt Euch zum hinteren Teil des Blechheinis und versucht, auf ihn zu springen. Ballert dann, am besten mit einer Laserwaffe, aus vollen Rohren auf die Lampe des Robbis. Nehmt Euch dabei vor den Elektrostrahlen in acht. Werdet Ihr von ihnen getroffen, wird Euch nicht nur Energie abgezogen, sondern Ihr landet überdies wieder am Boden.

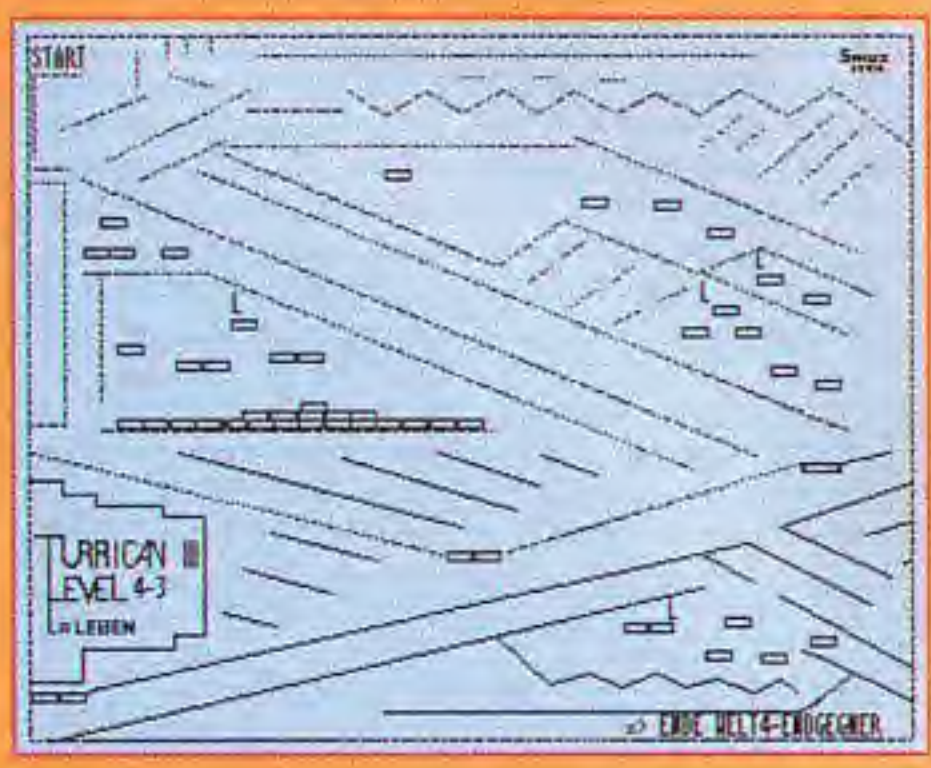
Level 5-3, das Finale: Bevor Ihr der Maschine begegnet, müßt Ihr gegen ein Skelett hinter einer Wand antreten. Benutzt den Kreisel und ballert, was das Zeug hält. Nach einer Weile erscheint dann die Maschine. Eigentlich existiert keine richtige Taktik, um diesem Koloß beizukommen. Wichtig ist vor allem,



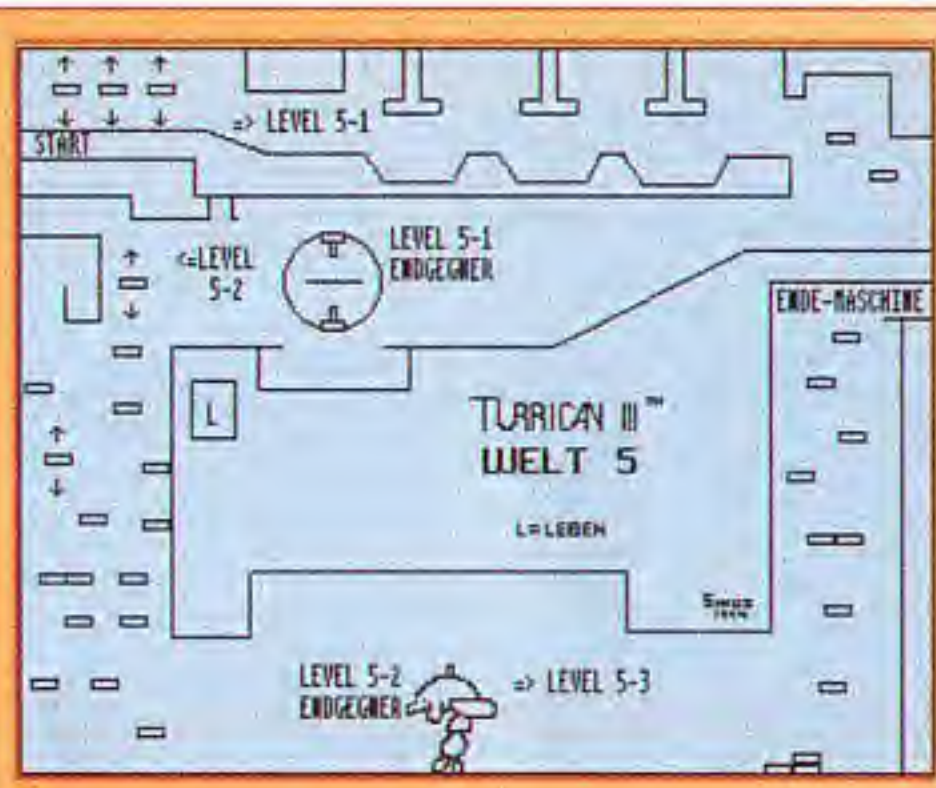
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN



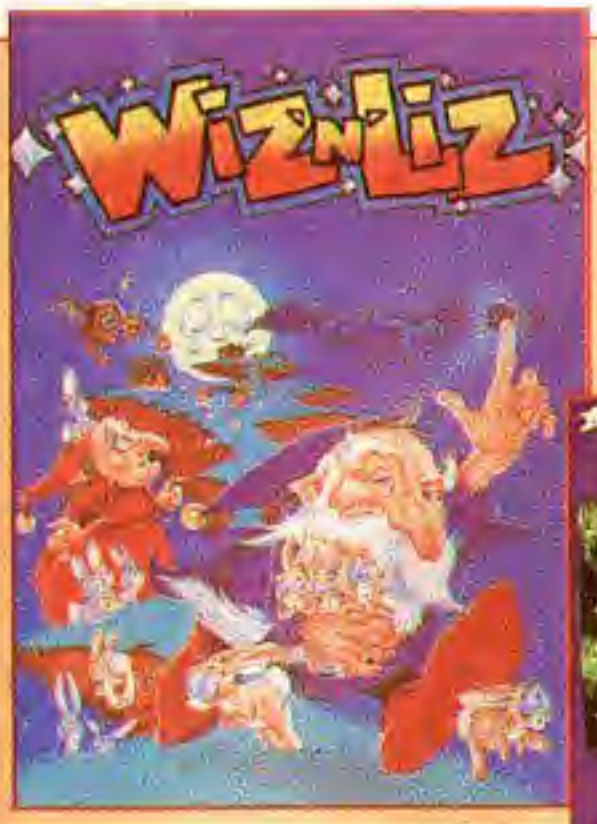


daß Ihr vor den Zauberstrahlen weglauft und der Maschine gleichzeitig eine auf den Pelz brennt. Habt Ihr schließlich auch dem letzten Ungetüm ein schreckliches Ende bereitet, dürft Ihr auf den Abspann gespannt sein! Was dort zu sehen ist, bleibt ein Geheimnis...



WIZ'N'LIZ

	APFEL	AVOCADO	BANANE	BIRNE
APFEL	1 BONUS Buchstabe extra	1 Land wieder auf	Shop wird geöffnet	Rollen-tausch
AVOCADO	1 Land wieder auf	Alle BONUS Buchst.	45 Extra-Sekunden	200 Extra-Sterne
BANANE	Shop wird geöffnet	45 Extra-Sekundun	Schwarz-Weiß-Bild	45 Extra-Sekunden
BIRNE	Rollen-tausch	200 Extra-Sterne	45 Extra-Sekunden	Zw.-Spie "Memory"
BLUMEN-KOHL	Zeit ver-doppelt	50.000 Punkte	Einkauf im Shop billiger	1 Land wieder auf
ERD-BEERE	50.000 Punkte	BONUS Runde doppelt	Magischer Diamant	Zw.-Spie "Arka-noid"
KARTOF-FEL	Uhr stoppt	1 Land wieder auf	Hinweise ein-kauten	1 Land wieder auf
KAROTTE	5.000 Punkte	5 Extra-Sterne	50 Extra-Sterne	Zw.-Spie "Space-Invader
KIRSCHE	150 Extra-Sterne	Früchte werden zu Pilzen	Bild-schirm flackert	175 Extra-Sterne
MANGO	75 Extra-Sterne	NICHTS	1 Land geschlos-sen	100 Extra-Sterne
ORANGE	Früchte werden getauscht	10.000 Punkte	NICHTS	40 Extra-Sekunden
PILZ	"Fruit Returner" aktiv	Extra-Leben	Uhr läuft langsamer	50 Extra-Sekunden
ZITRONE	100.000 Punkte	1 Extra-Stern	Früchte werden zu Time-Icons	2 Sterne für Einen
ZWIEBEL	Magischer Rubin	125 Extra-Sterne	Zw.-Spiel "Sternen-taler"	Früchte werden getausch



Dirk Sobecki hat sich als großer ***Wiz'n'Liz***-Cocktailmixer erwiesen und für alle anderen Freunde fruchtiger Mischungen sämtliche Kombinationen der Zutaten inklusive ihrer Wirkungen zusammengestellt.

LAUCHEN-ZWIEBEL	ERD-BEERE	KARTOF-FEL	KAROTTE	KIRSCHE	MANGO	ORANGE	PILZ	ZITRONE	ZWIEBEL
...t ...ppelt	50.000 Punkte	Uhr stoppt	5.000 Punkte	150 Extra-Sterne	75 Extra-Sterne	Früchte werden getauscht	"Fruit Returner" aktiv	100.000 Punkte	Magischer Rubin
...000 ...nkte	BONUS Runde doppelt	1 Land wieder auf	5 Extra-Sterne	Früchte werden zu Pilzen	NICHTS	10.000 Punkte	Extra Leben	1 Extra-Sterne	125 Extra-Sterne
...nkauf Shop ...ziger	Magischer Diamant	Hinweise einkaufen	50 Extra-Sterne	Bildschirm flackert	1 Land geschlossen	NICHTS	Uhr läuft langsamer	Früchte werden zu Time-Icon	Sw-Spiel "Sterner Taler
...Land ...eder ...f	Zw.-Spiel "Arkanoid"	1 Land wieder auf	Zw.-Spiel "Space Invader"	175 Extra-Sterne	100 Extra-Sterne	40 Extra-Sekunden	50 Extra-Sekunden	2 Sterne für Einen	Früchte getauscht
...-Spiel ...rkanoid"	verschieden	"Game over" ?!?	? ? ?	Schatten Bildschirm	25.000 Punkte	? ? ?	Zw.-Spiel "Helicopter"	Keine weißen Buchst.	5 Extra-Sek.
...e- ...lieben	10 Extra-Sekunden	pro Hase 2.500 Punkte	Punkte verdoppelt	Sterne verdoppelt	Zw.-Spiel "Glücksrad"	Zw.-Spiel "Ziel- - werfen"	60 Extra-Sekunden	Zw.-Spiel "Demo"	"Rückwärtsgang"
...are ...ver" ...??	pro Hase 2.500 Punkte	1 Land wieder auf	20 Extra-Sekunden	1 Land wieder auf	Magischer Smaragd	Zw.-Spiel "Nibbler"	250 Extra-Sterne	Zw.-Spiel "Fragen"	? ? ?
...? ?	Punkte verdoppelt	20 Extra-Sekunden	Zw.-Spiel "Sound-Test"	100.000 Punkte	verschieden	pro Hase 500 Punkte	Früchte werden Sterne	60 Extra-Sterne	Früchte länger haltbar
...harten-...ld-...hirm	Sterne verdoppelt	1 Land wieder auf	100.000 Punkte	Zw.-Spiel "Flughasen"	1 Extra-Sekunde	1 Land wieder auf	1 Level überspringen	diverse Passwörter	20.000 Punkte
...000 ...nkte	Zw.-Spiel "Glücksrad"	Magischer Smaragd	verschieden	1 Extra-Sekunde	2 Time-Icon für Eins	10 Extra-Sekunden	250.00 Punkte	verschieden	20.000 Punkte
... ? ?	Zw.-Spiel "Ziel-werfen"	Zw-Spiel "Nibbler"	pro Hase 500 Punkte	1 Land wieder auf	10 Extra-Sekunden	1 Extra-Punkt	Hohe Sprungkraft	Zw.-Spiel "Eins von Drei"	30 Extra-Sek.
...-Spiel ...li-...opter"	60 Extra-Sekunden	250 Extra-Sterne	Früchte werden Sterne	1 Level überspringen	250.000 Punkte	Hohe Sprungkraft	Magischer Saphir	300 Extra-Sterne	Kein Hintergrund
...ine ...ißen ...chst.	Zw.-Spiel "Demo"	Zw-Spiel "Fragen"	60 Extra-Sterne	diverse Passwörter	verschieden	Zw.-Spiel "Eins von Drei"	300 Extra-Sterne	1 BONUS Buchstabe weniger	250.000 Punkte
...tra-...unden	"Rückwärtsgang"	? ? ?	Früchte länger haltbar	20.000 Punkte	1 Land geschlossen	30 Extra-Sekunden	Kein Hintergrund	250.000 Punkte	Hasen zerpflatzen nicht

SPARSCHWEIN-PHONE 0391/5419000 | SPARSCHWEIN-FAX 0391/5419004

SPARSCHWEIN

AMIGA CD^{32} - *DIE POWERCONSOLE* **659,-**
CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio Farben, 14Mhz., 68020 CPU, 16Mbit RAM, Comfot Pad incl. 2 Spielen.

CD^{32} GAMES
Pinball Fantasies CD /D Generation /ZOOL /James POND II /Alfred Chicken /Sensible Soccer /Liberation /Morph /Arabian Nights /Sleepwalker /Now that s what I call Games 1+2 /Deep Core /OverKill + Lunar C/John Barnes Football /Lotus Turbo Trilogie /Labyrinth o. Time /Pirates Gold /Trolls /T F X /Photoworks /Mean Arenas /Castles 2 /. . . . . *laufend Neuerscheinungen !!!!!*

AMIGA 1200 **585,-**
Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz., 2MB CHIP-RAM

AMIGA 1200 HDD 120 **1098,-**
Wie oben , mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern.

AMIGA 4000 **ab 2250,-**
Amiga 4000 /30/120
Weitere Modelle auf Anfrage .

Monitor Commodore 1084 S **385,-**
14" Color , intern. Stereo Verstärker

Monitor Commodore 1942 **695,-**
14" Color 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker optimal für A 1200 / A 4000.

HP Deskjet 510 **578,-**
Tintenstrahldrucker B/W , 300 x 300 DPI

Modem TKR Speedstar 144 **398,-**
Hayes kompatibles,externes Faxmodem 300-14400 Baud , MNP2-5

AMIGA Workbench 2.1 **85,-**
Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04 .

Activity Pak **130,-**
Dpaint 4 AGA , Amiwrite 1.9 AGA , Nigel Mansell AGA .

SUPER NINTENDO Grundgerät ab **180,-**

Weitere Hardware und Games zu **Superpreisen !**

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH , Magdeburg
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u.Verpackungspausch.-Lieferung per NN- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA , Commodore und Super Nintendo sind eingetr. Warenzeichen.

ADX Datentechnik GmbH
Vertrieb von Software & Hardware
Postfach 710462 * 22164 Hamburg
Tel:040/642 82 25 * Tel:040/6426913
Fax:040/ 642 69 13

Software, Hardware-Zubehör,CD-ROM & PD

Textverarbeitung:			
Final Copy II	(D)	DM	160,-
Final Writer	(D)	DM	305,-
AMI Write AGA	(D)	DM	160,-
PPrint 3	(D)	DM	134,-
Sonstiges:			
Workbench 2.1: 5 Disketten+Arexx & WB2.1 Handbuch	(D)	DM	79,-
Kickstart ROM 2.04		DM	29,-
Kickstart Umschalter für Kickstart ROM´s1.3/2.04		DM	29,-
Grafik: (Weitere Grafikprogramme lieferbar)			
Adorage 2.0 AGA	(D)	DM	200,-
Brilliance		DM	279,-
ChlarISSA 2.04	(D)	DM	200,-
ChlarISSA Pro. 3.0	(D)	DM	468,-
DPAINT IV AGA	(D)	DM	199,-
Personal Paint	(D)	DM	70,-
Büro:			
TurboCalc 2	(D)	DM	134,-
Maxon Twist	(D)	DM	229,-
Programmiersprachen:(Weitere Programmiersp. lieferbar)			
AMOS Creator	(D)	DM	85,-
AMOS Professional		DM	85,-
DAS AMOS BUCH	(D)	DM	49,-
MAXON ASM	(D)	DM	119,-
Utilities: (Weitere Utilities lieferbar)			
PC-Task	(D)	DM	85,-
Diavolo Backup	(D)	DM	89,-
Photo Worx	(D)	DM	159,-
Pelican Press	(D)	DM	103,-

Weitere Programme lieferbar

Bestellannahme Mo. bis Sa. von 9.00 bis 19.00 Uhr

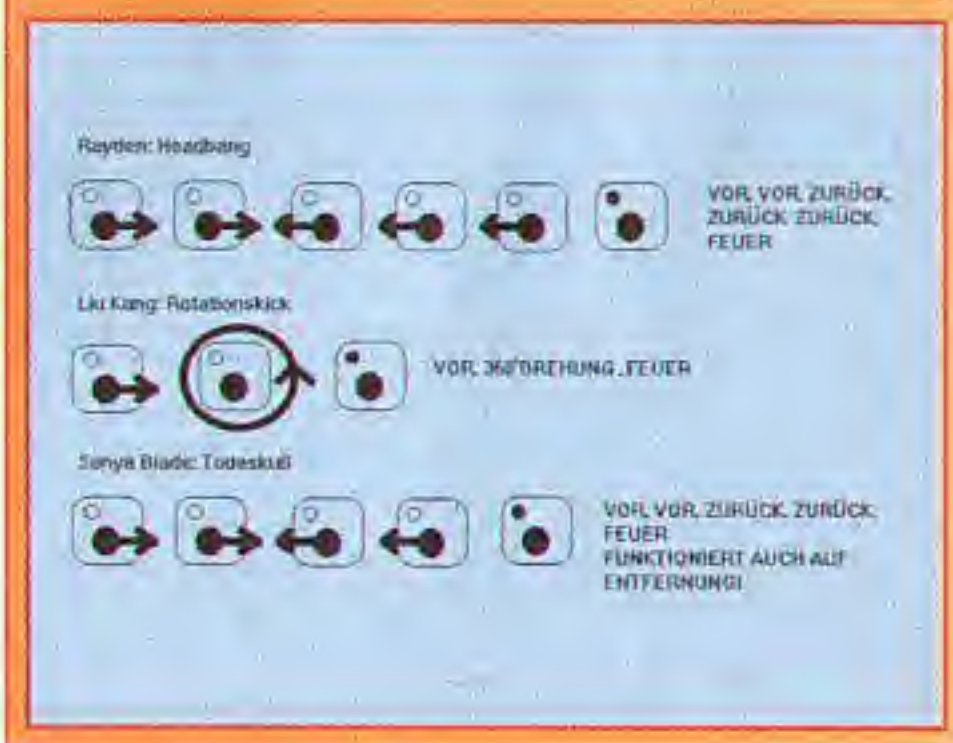
Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen, Lieferung per Vorkasse oder Nachnahme möglich, zuzügl. Versandspesen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Angebote freibleibend.

Bestellannahme: Telefon: 040/ 642 69 13

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wenn am Ende eines ***Mortal Kombat***-Fights in großen Lettern „Finish Him!" am Monitor prangt, gilt es, schnell die richtige Joystick-Kombination einzusetzen, um



mittels der berüchtigten Death Blows dem Gegner den letzten Funken Leben aus dem Körper zu blasen. Welche Joystick-Aktionen nun bei den unterschiedlichen Kämpfern ihren ganz speziellen Death Blow auslösen, verrät Euch Hakan Baran (S.68).

Das „Game Solving Department", wie sich ein paar Jungs aus Denzlingen zu nennen pflegen, hat für alle **Body Blows Galactic**-Fans neben jeder Menge schlagkräftiger Tips eine Beschreibung aller Kontrahenten erarbeitet, mit deren Hilfe es auch diversen Freizeit-Prüglern ein leichtes sein sollte, den vielen teil sind außerdem Fighter, die mit einer Distanzwaffe den Gegner in die Deckung zwingen, um ihn dann mit einem langen Kick oder Flying Kick anzugreifen. Im Falle eines gegnerischen „Flugangriffs" ist es ratsam, entweder, vorausgesetzt man ist schneller, dem Feind entgegenzuspringen, oder einen Sekundenbruchteil abzuwarten, um dann den Angriff zu unterschlagen. Übrigens kann man nur von dem Körperteil verletzt werden, das auch den Schlag ausführt. Findet man also eine „Lücke" am Gegenüber, läßt sich selbst ein kräftemäßig überlegener Fighter besiegen.

fiesen Gegnern eine ordentliche Packung zu verpassen.
Wie bei allen Kampfspielen gilt auch hier generell: Der Schnellere gewinnt. Von Vor-Kämpfer, die nach nur einer Joystickbewegung eine ganze Reihe von Schlägen selbständig durchführen, sind für den Spieler besonders wertvoll, da

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

A-Train	89,95
A-Train Construction Set	39,95
Arae Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Ambermoon	79,95
Anstoss	69,95
Aufschwung Ost	**69,95**
Bob's Bad Day *	69,95
Body Blows Galactic	59,95
Battle Isle 2 *	89,95
Brian The Lion *	69,95
Buntime	79,95
Burning Steel *	75,95
Campaign 2 *	79,95
Cannon Fodder	59,95
Christoph Columbus *	**79,95**
Cool Spot	69,95
Dune 2	59,95
Der Clou *	69,95
Der Patrizier	69,95
Der Schatz im Silbersee *	79,95
Die Höhlenwelt *	79,95
Die Siedler	**89,95**
Disposable Hero *	59,95
Dogfight	69,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Ethnonia *	**69,95**
Elisabeth *	**69,95**
Elite 2	59,95
Elysium *	79,95
Empire Deluxe *	79,95
Fields Of Glory *	79,95
Globdule	59,95
Goblins 3	79,95
Grand Prix	75,95
Gunship 2000	69,95
Hattrick *	79,95
Head Guns	65,95
History Line	79,95
Ishar 2	59,95
Jurassic Park	**59,95**
K 240 *	59,95
Kingmaker	79,95
Kings Quest 6 *	69,95
Legend Of Sorasil *	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Mad Burger *	79,95
Mad News *	79,95
Maelstrom *	89,95
Might & Magic 4 *	79,95
Mortal Kombat	**59,95**
Nascar *	69,95
Pirates Gold *	89,95
Pizza Connection *	79,95
Prime Mover	59,95
Second Samurai *	69,95
Shadow Of The Comet *	65,95
Simon The Sorcerer	79,95
Soccer Kid	59,95
Space Hulk	69,95
Star Trek *	89,95
Sternenschwert (DSA 2) *	**79,95**
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
T.F.X. *	89,95
Tornado	69,95
Turrican 3	69,95
Uridium 2	49,95
Wing Commander (dt.)	49,95
Winter Olympics *	69,95
Zeppelin *	**79,95**
Zool 2	59,95

Games speziell für A1200

1869	79,95
Anstoss	**69,95**
Body Blows Galactic	59,95
Buntime	79,95
Diggers	79,95
Jurassic Park	**69,95**
Sim Life	89,95
Star Trek 25th Anniversary	69,95
Twilight 2000	**89,95**
Zool	59,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,–
Software-Titel auf Anfrage, da Konsole brandneu!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	**59,95**
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Special	**29,95**
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
688 Attack Sub	**29,95**
Advanced Destroyer Simulator	29,95
Arcanoid 2	19,95
Bard's Tale 3	29,95
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	**29,95**
Bubble Bobble	29,95
Budokan	39,95
California Games 2	29,95
Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-19 Stealth Fighter	**39,95**
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Flight Of The Intruder	39,95
Go For Gold	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Heart Of China	29,95
Hunt For Red October 1	29,95
Hunt For Red October 2	19,95
Immortal	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	**39,95**
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Legend Of Kyrandia	39,95
Loom	39,95
M1 Tank Platoon	39,95
Mad TV (dt.)	**39,95**
Maniac Mansion	39,95
Mig 29	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	**39,95**
North & South	29,95
Operation Harrier	29,95
Operation Stealth	39,95
Pacmania	19,95
Popmania	19,95
Piracy On The High Seas	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	**39,95**
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Shadowlands	29,95
Silent Service 2 (dt.)	**39,95**
Special Forces	39,95
Starglider 2	29,95
Streetfighter 2	39,95
Stunt Car Racer	29,95
Team Yankee	**19,95**
Terminator 2	29,95
Tornado Ground Attack	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1, 2	je 19,95
Ultima 5	**19,95**
Winter Olympiad	19,95
WWF Wrestlemania	29,95
Xybots	9,95

Computer

Amiga 600	599,–
Amiga 1200	**699,–**
Aufpreis für interne 65 MB Festplatte	399,–
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,–
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,–

Zubehör

512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
CD-ROM für A500, A500+	**349,–**
Kickstart-Umschaltplatine	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichererweiterung auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhaube für A500, A500+	19,95
Staubschutzhaube für Monitor	29,95
ext. 130 MB-Festplatte für A500, A500+	**599,–**

Andere Größen auf Anfrage!

Disketten

3,5" MF 2DD ab 7,50

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,– bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,– versandkostenfrei

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

es dem Kontrahenten in dieser Zeit nicht möglich ist, zu reagieren. Im sogenannten Mercy Mode liegt der Gegner, nach einem extrem guten Schlag von uns, mehrere Sekunden hilflos am Boden. Greift ihn in dieser Zeit keinesfalls an, denn sonst bekommt Ihr, sobald der Knabe wieder auf den Beinen ist, sofort eins auf die Mütze! Eine weitere Gemeinheit stellt die Geheimtechnik des Computergegners dar: Der Rechner muß, im Gegensatz zu Euch, seinen „Trick" nicht „aufladen" – wer also gleichzeitig mit dem Compi seinen Geheimkick ausführen möchte, zieht dabei immer den kürzeren! So, nun wollen wir uns die zwölf galaktischen Überhelden mal näher ansehen:...

Verwendete Abkürzungen:
Char: Charakter
Naka: Nahkampf
Komm: Kommentar
Ghtk: Geheimtechnik
Luka: Luftkampf

Wara:
Char: Schwächster Computergegner, schwächster Spieler. Prädikat: Billig!
Ghtk: Der Odolpuster bringt keinen Energieabzug, lediglich Immobilisation.
Naka: Ganz gut. Lange und kurze Distanzen sind in seinem Repertoire abgedeckt. Auch seine Geschwindigkeit läßt nichts zu wünschen übrig.
Luka: Mittel. Der Drehwurm ist entweder keine Überraschung oder leicht zu unterschlagen; nur der Eiszapfen greift die obere und untere Deckung an – richtigen Abstand vorausgesetzt.
Komm: Geborener Verlierer.

Junior:
Char: Ein angenehmer Gegner und der beste Fighter.
Ghtk: Ist ganz nützlich, hat jedoch den Nachteil, daß er unterlaufen werden kann.
Naka: Perfekt! Die Kombinationen „The Blitz" und „Hook" sind nahezu unschlagbar und erleichtern jeden Gegner um rund ein Drittel seiner Energie.
Luka: Gut. Der „Iron Uppercut" holt jeden Luftikus auf den Boden der Tatsachen zurück und zeigt jedem Kinn, dessen Besitzer am Boden klebt, die Höhen des Lebens. Daß sein Kick einfach keinen „Kick" hat, gleicht der „High Jab" wieder aus.
Komm: Es ist ohne viel Übung möglich, der gesamten Fighterschaft zu zeigen, was ein Haken ist.

Danny:
Char: Als Gegner gleicht er Junior, als Spieler ist er schwächer.
Ghtk: Der Riesenball ist fast unschlagbar. Auch als Finte für den Roundhouse zu gebrauchen.
Naka: Sehr gut. Große Variationsmöglichkeit bei guter Geschwindigkeit.
Luka: Sehr gut. Er hat auf alle Angriffe eine Antwort mit Kick parat. Der „Deflector Bolt" ist eine geheime Technik, die nicht aufgeladen werden muß!
Komm: Der toll[illegible] Hecht im Top-Gun-Format, ein flotter Hüpfer mit schlagenden Argumenten – was will man mehr?

Puppet:
Char: Guter Gegner, mäßiger Spieler.
Ghtk: Der „Disarmer" kann höchstens Erdferkeln gefährlich werden. Außerdem ist der Spitzfuß für die Dauer des Kicks für Angriffe aus der Luft sehr empfänglich.
Naka: Mies. Schläge sind einfach zu langsam, um eine gute Serie davon zu plazieren.
Luka: Gut. Der „Flying Kick" löchert den Gegner in der Luft; der „Pedal Kick" drückt die Nase ins Gesicht.
Komm: Neben dem „Pedal Kick" ist „Locomotion" der einzige nützliche Trick, den Puppet drauf hat.

Tekno:
Char: Lausiger Gegner, schneckiger Spieler.
Ghtk: Der „Thunder Shot" ist ebenso voraussehbar wie langwierig.
Naka: Mittel. „Retro Thrust" gibt mit „Blas Kick" und einer effektiven unteren Deckung eine gute Mischung. Die Zeit, die er zwischen den Schlägen braucht, verhilft ihm jedoch oft zu einem Fuß im Blechgesicht.
Luka: Mittel. Den eisernen Hintern hochzukriegen, ist schwer – wenn man es jedoch mal raus hat, sollte man gleich mittels „Retro Blast" ein paar Visagen versengen.
Komm: Hat man sich an sein unmögliches Tempo gewöhnt, fragt man sich, warum man ihn ausgewählt hat!

Inferno:
Char: Starker Kontrahent, starker Spieler.
Ghtk: Reichweite sowie Nützlichkeit sind beschränkt, außerdem bewirkt die „Spinning Flame" gleiches, ohne aufgeladen werden zu müssen.
Naka: Sehr gut. Der „Heat Creeper" zieht aus nächster Nähe doppelt und drückt den

Gegner weg. Zwei Punches und ein „Flame Hook" finden immer Aufmerksamkeit.

Luka: Sehr gut. „Flying Fireball" ist grundsätzlich eine solide Entscheidung. Andernfalls läßt sich schnell auch was zusammenbasteln.
Komm: Dieser märchenhafte Junge steckt voller Überraschungen. Wenn man sie erst mal alle anzuwenden weiß, ist er der heiße Tip schlechthin.

Kai-Ti:
Char: Als Computer eher schwach, als Spieler eher stark.
Ghtk: Die Fingerdrückerei ist die beste defensive Waffe, da der Benutzer selbst nichts davon abbekommen kann, solange sie in Anwendung ist. Außerdem hat diese Technik, bis auf den kleinen Augenblick danach, keine Schwächen.
Naka: Ganz gut. Der „Triple Kick" ist der Gourmet-Schlag. Bei der berauschenden Geschwindigkeit der Lady sind Schlagkombinationen nahezu keine Grenzen gesetzt – aber wehe, wenn sie in die Defensive gerät!
Luka: Gut. Mit ihrem „Flying Kick" ist sie immer besser als die anderen.
Komm: Wer die Schnelligkeit nutzt, ist gut bedient – muß man hingegen erst mal einstecken, ist der Spaß vorbei!

Phantom:
Char: Starker Gegner, starker und gewöhnungsbedürftiger Spieler.
Ghtk: Der „Super Swoop" ist eine todsichere Waffe, wenn man nah genug am Gegner steht und sich sicher ist, daß dieser keinen Energieball losläßt.
Naka: Gut. Der „Deathbutt" haut doppelt rein. Der „Orb of Destruction" ist, sofern man nicht am Gegner klebt, so gut wie unparierbar.
Luka: Gut. „Flying Globe" zur Abwehr und „Jumping Death" zum Angriff, und die Sache ist geritzt!
Komm: Er muß sehr nahe ran, um mit allen Tricks kämpfen zu können, was jedoch bei seinem Zone-dreißig-Tempo anfänglich zum Verhängnis werden kann.

Lazer:
Char: Sehr mäßiger Gegner und Spieler.
Ghtk: Gefährlich – jedoch mit gefährlich langer Vorbereitungszeit.
Naka: Na ja. Er leidet unter der Tatsache, daß er eigentlich nichts kann, auch keine Kombinationen.
Luka: Etwas besser. „Flying Lightning Strike" und „Flying Kick" sind in ihrer Wirkung ganz gut, leiden allerdings an großen Schwachstellen.
Komm: Schnell, hat aber nix zu bieten. Es fehlen einfach die Kombinationen.

Dragon:
Char: Solider Gegner, mäßiger Spieler.
Ghtk: Vor allem bei langsameren Kontrahenten nützlich. Aber Vorsicht: Er schlägt nur mit den Füßen zu! Sollte er oberhalb getroffen werden, steckt er alles ein.
Naka: Ausreichend. Die große Zeitspanne zwischen den einzelnen Schlägen nervt tierisch. Mit dem „Grab & Crash" können jedoch langatmige Schläge des Gegners verhindert werden.
Luka: ???, Egal, was er auch anwendet, es gibt immer eine undichte Stelle.
Komm: Er ist weder stark noch schnell. Will man gewinnen, muß man sich auf den ganz normalen Nahkampf einlassen und möglichst viele kurze Schläge ausführen, in der vagen Hoffnung, daß der eine oder andere sitzen wird.

Dino:
Char: Unterhaltsamer Gegner und beinahe guter Fighter.
Ghtk: Wenn das grüne Was-auch-immer-es-sein-soll seine Runden zieht, bewegt sich der Raptoconisaurus nicht. Er ist gegen Angriffe aus der Luft nicht geschützt, teilweise auch deshalb nicht, weil die Reichweite des Tricks beschränkt ist.
Naka: Effektiv. Sein Repertoire an Schlagvarianten ist immer für eine Überraschung gut. Bei seiner Schnelligkeit läßt sich beinahe alles kombinieren.
Luka: Griff ins Klo. Wirklich nichts zu machen. Er kommt einfach nicht vom Boden weg! Wer mit diesem Reptil seine Fights bestreitet, bleibt am Boden, sonst sind Mann und Echse verloren.
Komm: Mögt Ihr Jurassic Park? Mögt Ihr Dinos? Mögt Ihr Raptoren? Dann nehmt ihn und seht zu, was Ihr mit ihm anstellen könnt!

Azona:
Char: Nervenaufreibende Gegnerin, gewöhnungsbedürftige Spielerin.
Ghtk: Das Brett poliert gnadenlos sämtliche Körperteile, sogar in der Luft. Leider ist die Reichweite reichlich begrenzt.
Naka: Mittelmäßig. Sie muß wie Phantom näher ran als andere. Ein „Sliding Kick" oder ein „Forward Flipper", dazu ein paar Punches, können jeden aus der Fassung bringen – überschätzt jedoch nicht ihre scheinbar recht hohe Geschwindigkeit!
Luka: Gut. Eine „Dive Bomb" oder ein „Flying Kick" sind recht brauchbar; vor allem wenn man sich anschließend mit einem „Back Flipper" zurückzieht.
Komm: Sie ist nur so stark, wie sie aussieht. Wer sie aufrecht auf dem Brett halten kann, ist kurzzeitig in der Lage, ordentlich auszuteilen.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	3/93	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/93	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheats/Tips
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	6/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/93	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lsg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Antares	6/91	Tip
[illegible]	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
[illegible]	7/90	Lösung
Apidya	1/93	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Aquaventura	10/93	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tip
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	7/92	Cheat
APB	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Astérix Operation Hinkelstein	11/93	Tip
Astro Marine Corps	4/90	Codes
A-Train	9/93	Cheat
A-Train ct.	11/93	Cheat
Atomic Robokid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/93	Codes
Back to the Future 2	7/91	Cheat
Back to the Future 2	9/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	2/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tips/Frz.
Bard's Tale 3	3/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/93	Tips
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	5/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheats/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast II	11/92	Lsg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	8/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Ice Palace	5/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	5/93	Lösung
Birds of Prey	8/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	6/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blastar	11/93	Cheat
Blob	1/94	Codes
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tips/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheats/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Bombuzal	11/93	Freezer
Brat	7/91	Codes
Badlands	7/90	Tip
Bug Bomber	2/93	Codes
Bullerland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/93	Codes
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/93	Cheat
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Captive	10/93	Tip
Chaos Engine	9/93	Karten
Cabal (ind.)	3/90	Tip
Cabal (ind.)	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lsg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	8/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lsg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lsg./Kart.
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	8/93	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lsg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lsg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	5/91	Cheat
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chicago 90	3/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
C.J.'s Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/93	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Corruption	2/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Deep Core	1/94	Codes
Defender 2	3/91	Cheats/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Fr.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	3/92	Codes
D/Generation	10/92	Freezer
Disc	12/92	Cheat
Dominator	3/91	Cheat
Doodlebug	2/92	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	3/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	3/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/92	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lsg./Kart.
DSA — Die Schicksalsklinge	3/92	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dungeon Master	1/93	Lösung
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	3/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/90	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/92	Tips
Dyna Blaster	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dyter 07	3/90	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tip
Eishockey Manager	11/92	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elite 2	12/93	Tips
Elvira	2/91	Lsg./Tip
Elvira	3/91	Tip
Elvira 2	1/92	Tip
Elvira 2	8/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lsg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	3/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	3/91	Cheat
Entity	9/92	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	8/91	Lsg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/92	Tip
Eye of the Beholder 2	3/92	Lsg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
Fairy Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lsg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	3/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Karten
Flashback	3/93	Lösung/Karten
Flashback	9/93	Codes
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Future Wars	4/90	Lsg./Kart.
[illegible]	10/91	Tip
Galdregon's Domain	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	3/91	Tip
Ghostbusters 2	8/90	Lösung
Ghostbusters 2	10/90	Lösung
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	5/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lsg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Hellowoon	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
[illegible]	3/93	Lösung
[illegible]	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	7/94	Cheat
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/93	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hudson Hawk	3/93	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	3/93	Cheat
Hydra	1/93	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/93	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
[illegible]	3/91	Tip
Iron Lord	6/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ivanhoe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	8/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jumping Jackson	7/90	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	8/90	Cheat
Katakis	3/91	Cheat
Kathedrale	1/93	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
KGB	5/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/93	Tip
Knightmare	2/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/90	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lsg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/93	Tip
Leander	8/93	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freez.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/92	Lösung/Karten
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tips/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings	1/92	Cheat
Lemmings 2	3/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lethal Excess	5/93	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
[illegible]	1/93	Codes
Licence to Kill	4/90	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	8/91	Codes/Cheat
Lago	10/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/92	Tip
Lord of the Rings	5/92	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tip
Lost Patrol	1/93	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Freez.
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
McDonald Land	1/93	Cheat
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	8/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	8/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	7/91	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	12/91	Tip
Metro Cross	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	7/90	Lösung
Midwinter 2	1/92	Lsg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 2	4/92	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Monkey Island 2	3/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Myth	10/93	Cheat
Narco Police	3/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	12/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/93	Codes
Necronom	2/93	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/93	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/93	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	3/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (ind.)	4/92	Tip
N. Warriors (ind.)	7/92	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Nuclear War	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/93	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Ork	3/93	Tips
Ork	7/93	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Oscar	5/93	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse - Hot Numbers	5/93	Freezer
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	7/92	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	5/90	Tip
Piracy on the High Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	12/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	10/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/93	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	7/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/92	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Project X	9/92	Freezer
Project X	7/92	Tip
Project X	11/92	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	4/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	3/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	10/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/92	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/93	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Resolution 101	9/90	Lösung
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	10/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	3/93	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit : Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/92	Cheat
Rotox	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Fr.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 3	4/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shinobi	5/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/93	Tip
Silly Putty	5/93	Cheat/Tips
Silkworm	4/91	Cheat
Sim Ant	7/93	Cheat
Simpsons	5/92	Cheat/Tip
Simpsons	6/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	1/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sliding Skill	1/93	Codes
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sly Spy	5/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/93	Lösung
Space Ace 2	3/93	Tip
Space Ace 2	4/93	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/93	Tip
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lsg./Kart.
Space Harrier	5/90	Cheat
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starbyte Supermanager	1/93	Freezer
Starflight	5/90	Tip
Starglider 2	3/91	Cheat
Stone Age	5/92	Cheats/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheats/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stryx	7/90	Cheat
[illegible]	7/93	Tip
Stunt Car Racer	4/93	Tip
[illegible]	11/93	Cheat
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	3/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/93	Freezer
Switch Blade 2	2/93	Cheat
SWIV	9/93	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Take 'em to (ind.)	7/90	Tip
Team Yankee	5/93	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	5/93	Cheats/Frz.
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tips/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/93	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	6/93	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	2/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Fr.
Transarctica	10/93	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	3/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/93	Cheat
Troddlers	12/93	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn It	4/90	Codes
Turn 'n' Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
UGH!	10/93	Codes
UGH!	11/93	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	3/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	3/90	Cheat
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Cd.
Vixen	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tip
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Lösung
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	3/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wonderdog	12/93	Codes
Wings (ind.)	12/90	Tip
Wings (ind.)	3/91	Tip
Wings (ind.)	8/91	Cheat
Wings (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	3/91	Codes
Zanio	3/90	Lösung
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zyconix	12/92	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

EMP

EMP Handelsgesellschaft mbH Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99

Grosse Sonderaktion bis zum 28. Februar 1994!

Wer 5 Spiele bestellt und uns mit seiner Bestellung den Namen eines Bekannten/Freundes nennt, an den wir unseren Katalog schicken dürfen, der erhält das Spiel "Motörhead" gratis!

TOP - NEUHEITEN

Alien 3		650046	49,99 DM	DA
Alien Breed 2	A 500/3000	650050	54,99 DM	DA
	A 1200/4000	650051	59,99 DM	DA
Anstoss	A 500/3000	650040	84,99 DM	KD
	A 1200/4000	650041	84,99 DM	KD
Ambermoon		650099	84,99 DM	KD
Apocalypse		650063	49,99 DM	ML
Body Blows Galactic	A 500/3000	650049	54,99 DM	ML
	A 1200/4000	650104	59,99 DM	ML
Cannon Fodder		650096	59,99 DM	DA
Christoph Columbus		650097	84,99 DM	KD
Die Siedler		650083	89,99 DM	KD
Dreamlands		650107	69,99 DM	KD
Compilation mit ISHAR 1, STORM MASTER, TRANSARCTICA III				
Dogfight		650036	79,99 DM	DA
Elite 2 - Frontier		650087	74,99 DM	DA
F - 117 A Stealth Fighter		650044	74,99 DM	DA
Football Manager III		650003	74,99 DM	KD
Gunship 2000		650024	74,99 DM	DA
Hired Guns		650064	74,99 DM	DA
Ishar 2		650065	66,99 DM	KD
Kingmaker		650101	79,99 DM	KD
Mortal Kombat		650045	54,99 DM	DA
Overdrive (Team 17)		650037	49,99 DM	ML
Premier Manager 2		650038	59,99 DM	KD
Sabre Team		650069	59,99 DM	KD
Terminator 2		650106	54,99 DM	DA
Turrican 3		650084	59,99 DM	DA
Uridium 2		650085	66,99 DM	ML
Winter Olympics		650108	74,99 DM	ML
Zool 2		650086	59,99 DM	DA

TOP - TITEL

1869	650070	79,99 DM	KD
A-Train - Construction - Set	650042	34,99 DM	KD
Abandoned Places	650062	79,99 DM	E
Ancient Art Of War In The Skies	650025	69,99 DM	DA
Battle Isle Bundle (Battle Isle + Data Disk I)	650006	69,99 DM	KD
Battle Isle Data II (Läuft ohne Hauptprogramm)	650005	44,99 DM	KD
Bundesliga Manager Pro 2.0	650002	79,99 DM	KD
Burntime	650039	69,99 DM	KD
B - 17 Flying Fortress	650016	74,99 DM	DA
Civilisation	650013	79,99 DM	KD
Disposible Hero	650059	69,99 DM	KD
Eishockey Manager	650001	79,99 DM	KD
Flashback	650023	69,99 DM	KD
Formula One Grand Prix	650015	79,99 DM	DA
History Line 1914-18	650007	79,99 DM	KD
Indiana Jones 4	650066	89,99 DM	KD
Lemmings 2	650012	69,99 DM	KD
Lionheart	650067	66,99 DM	DA
Der Patrizier	650068	79,99 DM	KD
Space Hulk	650060	64,99 DM	KD
Syndicate	650032	69,99 DM	KD
When Two Worlds War	650081	79,99 DM	KD

News Topseller Sonderangebote

TOP - PREISE

Alien Breed Special Edition	650047	29,99 DM	DA
Apydia	650027	19,99 DM	DA
Assassin B-Mix	650071	29,99 DM	ML
Cardiaxx	650072	29,99 DM	DA
Chaos Engine	650010	39,99 DM	DA
Death Knights Of Krynn	650092	49,99 DM	KD
Dune 2	650011	54,99 DM	KD
Eye Of The Beholder I	650093	49,99 DM	KD
F - 17 Challenge	650048	24,99 DM	ML
First Samurai	650077	27,99 DM	DA
Flight Of The Intruder	650028	29,99 DM	DA
Goal (Kick Off 3)	650008	54,99 DM	KD
Indiana Jones 3	650089	49,99 DM	KD
J.C. Great Courts II	650076	27,99 DM	KD
Jaguar XS 220	650055	29,99 DM	DA
Knights Of The Skys	650026	29,99 DM	DA
Legend Of Kyrandia	650029	29,99 DM	KD
Legend Of Fairghail	650095	49,99 DM	KD
Lords Of Power (SUPER!!!)	650078	79,99 DM	KD
Compilation mit RED BARON, RAILROAD TYCOON, SILENT SERVICE 2 + PERFECT GENERAL !!!			
Lotus III	650053	29,99 DM	DA
Mega Lo Mania	650030	29,99 DM	KD
Monkey Island 1	650091	49,99 DM	KD
Pacific Island	650054	29,99 DM	E
Pirates!	650017	32,99 DM	DA
Project X (Team 17)	650031	29,99 DM	ML
Sensible Soccer 92/93	650009	39,99 DM	KD
Special Forces	650056	29,99 DM	E
Starbyte Super Soccer	650102	19,99 DM	KD
Triple Action Vol. 3	650073	39,99 DM	KD
Compilation mit TITUS THE FOX, GHOSTBUSTERS II und TARGHAN !!!			
Triple Action Vol. 4	650074	39,99 DM	KD
Compilation mit BLUS BROTHERS, SATAN und MAYA !!!			
Triple Action Vol. 5	650075	39,99 DM	KD
Compilation mit CRAZY CARS 3, GRAND PRIX MASTER und BATTLETECH !!!			
Wing Commander I	650034	39,99 DM	KD
Woody's World	650052	29,99 DM	E
Zak McKracken	650090	49,99 DM	KD

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM
Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,-- DM
Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.
Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Spezialitäten Special I

Alte Games, neu für den A1200

Da die Spezialversionen für Commos Junior inzwischen oft schon parallel zur Normalausführung kommen, wird auch diese Rubrik immer dünner: Drei Nachzügler können wir diesmal noch anbieten!

SIMON THE SORCERER

Die Fahrkarte ins märchenhafte Abenteuerreich des kleinen Zauberlehrlings Simon kostet in der Spezialversion für A1200-Magier zwar 109 Taler, dafür erstrahlt die Fantasylandschaft hier auch in voller 256-Farben-Schönheit. Da macht es gleich doppelt soviel Spaß, schlafenden Zwergen den Rauschebart abzuschnippeln, einen Riesen kräftig blasend im Schlaf zu stören und was hier sonst noch so alles an obskuren Aufgaben anfällt.

Die Grafik ist nicht nur farbenfroher, sondern auch ein wenig detailreicher als gehabt, am Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert. Aber das war bei diesem rundum geglückten Abenteuer-Hit von Adventuresoft ja weder zu erwarten noch nötig – aus malerischen Gründen setzen wir jetzt ebenfalls den Pinsel an und erhöhen auf kunterbunte **86 Prozent**.

ALFRED CHICKEN

Auch Mindscapes hüpfendes Federvieh mit dem großen Schnabel jagt am 1200er immer noch durch dieselben Plattformen: Alfred bereist Käse-, Spielzeug oder SF-Szenarien und sammelt Diamanten, Luftballons und andere wichtige Dinge ein, welche die Programmierer dort vergessen haben. Um sich seiner Gegner zu erwehren, darf er dabei des öfteren im todesmutigen Sturzflug anrauschen, weil die alte Friedenstaube anfänglich ja nach wie vor unbewaffnet durch die Gegend flattert.

Während die Änderungen beim Gameplay also gleich Null sind, entdeckt der prüfende Blick auf die putzige Optik eine leicht verfeinerte Farbgebung. Erfreulich auch, daß man für die fröhliche Viecherei bloß noch 69 Eier legen bzw. anlegen muß. Wir hingegen bestehen trotzdem unverändert auf unseren bereits ausgeteilten **72 Prozent**.

D/GENERATION

Fast anderthalb Jahre ließ sich Mindscape mit der Spezialversion dieses actionreichen Knobel-Abenteuers Zeit. Es schildert die haarsträubenden Erlebnisse eines pflichtbewußten Kuriers, der unversehens mit den Folgen eines gentechnologischen Super-GAUs fertig werden muß. Das aus allerlei verzwickten Puzzles, Geschicklichkeits- und Actionszenen zusammengesetzte Spielprinzip hat bis heute nichts von seinem Reiz verloren, die isometrische 3D-Grafik wirkte schon bei der Erstveröffentlichung ein wenig angestaubt.

In Sachen Präsentation ist auch mehr oder weniger alles beim alten geblieben – es gibt ein schöneres Intro, die Farben leuchten vielleicht ein bißchen intensiver, und die Begleitmusik mag eine Spur peppiger klingen. Am besten klingt freilich der Preis von 59 Märkern, den man ins Softwarelabor schleppen muß; wir verteilen daher zum Ausklang klangvolle **77 Prozent**. (ms)

Spielspaß *hoch* 32

Spezialitäten Special II

Daß neue Eigenentwicklungen für den Neuzugang in der Amigafamilie einen eigenen Test bekommen, ist Ehrensache – daß wir hier kurz und bündig CD-Umsetzungen älterer Progis vorstellen, ist Tradition!

ALFRED CHICKEN

Nach Plattformstars wie „Zool" oder „James Pond" dreht sich nun auch Mindscapes knuddeliges Actionhendl am CD-Spieß. Das Gameplay hat man dabei 1:1 von der Diskversion übernommen; es gilt, bunte Spielzeug- oder Werkstatt-Szenarien zu durchhüpfen, Feinde mit dem Schnabel beiseite zu picken und allerlei Bonusgut aufzuklauben. Die Gegnerattacken sind stets fair, für Abwechslung sorgen Schwimmabschnitte und kleine Puzzles, für große Augen die aufgebohrte Präsentation: Die Musik kommt direkt von CD, der Grafik hat man ein paar zusätzliche Farben sowie einen parallax scrollenden Hintergrund spendiert. Optik und Akustik gefallen also eine ganze Nummer besser, und das Optionsmenü mit einstellbarer Anzahl der Continues und Highscore-Tabelle ist überhaupt neu – genau wie unsere Wertung von nunmehr **76 Prozent**.

SIM CITY

Diese Scheibe wurde einst für Commos Multimedia-Flop CDTV entwickelt, verrichtet jedoch auch am CD^{32} problemlos ihren Dienst – und enthält mit Maxis' Städtebausimulation einen der ganz großen Digi-Klassiker! Bereits beim Aufbau der Ansiedlungen ist strategisches Denken gefragt, die Verwaltung erfordert nicht minder viel finanzpolitisches Fingerspitzengefühl. Nur wer die Steuerschraube und Probleme wie Umweltverschmutzung, Kriminalität und Verkehrschaos gleichermaßen im Griff hat, steigt im Ansehen der Einwohner und bringt es vielleicht mal zum perfekten Bürgermeister einer perfekten Stadt. Nicht perfekt, aber wesentlich schöner als bei der Diskversion, sind Grafik und Sound auf CD ausgefallen, und die Steuerung geht mit dem Joypad fast ebensogut von der Hand wie mit der Maus. Ein klarer Fall von **79 Prozent**!

LEMMINGS

Auch die kleinen Selbstmörder von Psygnosis trieben sich bereits anno CDTV auf CD herum, auch sie markieren einen Meilenstein der Softwaregeschichte. Bei der genialen Actiontüftelei muß der Spieler bekanntlich einer pro Level variierenden Anzahl von Lemmingen (das sind ebenso winzige wie witzige Viecherl) den Heimweg trotz aller Blockaden und Gefahren wie Berge, Todesfallen und Säureseen ebnen. Die Biester tapsen dabei stets stur geradeaus, oft genug direkt in ihr Verderben. Um sie umzuleiten, muß man einzelnen Exemplaren über Icons spezielle Fähigkeiten verpassen, so daß sie klettern, graben, Treppen bauen und noch einiges mehr können. Auch wenn der in der Diskversion noch vorhandene Zwei-Spieler-Modus am Splitscreen fehlt und es längst diverse Nachfolgegames gibt – **88 Prozent** verdienen die Lemmings noch locker! (rl)

BUBBA' N' STIX

Um in der aktuellen Flut von Jump & Runs für den Amiga nicht unterzugehen, hilft nur Originalität – ergo hat man bei Core Design den neuen Hüpfhelden mit einem irren Allzweckinstrument ausgerüstet!

Bubba bereist die Plattformen mit einer schicken Lazhose am Leib, einer flotten Mütze auf dem Kopf und dem praktischsten Stock aller Zeiten in der Hand. Das Teil dient zum Vertreiben der Gegner und Erklimmen steiler Felshänge, zum Überbrücken von Schluchten, zum Aushebeln der dicksten Felsbrocken und zum Betätigen sonst unerreichbarer Schalter – man fragt sich wirklich, wie seine Kollegen bisher ohne dieses Tool namens Stix auskommen konnten...

Mit Hilfe des guten Stöckchens soll Bubba nun die Flucht von einem fremden Planeten gelingen. Zunächst wird also der Alien-Wald durchforstet, wo man im Kampf gegen marschierende Büsche und Bäume Schleimtrophäen und andere Widrigkeiten nicht nur ein geübtes Joystick-Händchen, sondern auch einen klugen Kopf beim Knacken kleinerer Rüsselnüsse beweisen muß. Fast noch etwas knobellastiger geht's anschließend am Raumschiff-Schrottplatz zu, wo sich in zahlreichen Etagen einige Tentakelgegner und noch mehr Puzzles in den Weg stellen, die ihrerseits oft nach geschicktem Stockeinsatz verlangen. In der Höhlenwelt kommen dann wieder die Aktionisten zum Zuge, wobei sie es hier am schwersten haben: Aufgrund des überbelegten Joysticks reagiert Bubba gelegentlich etwas träge auf die Kommandos. Abhilfe schafft ein Zwei-Button-Pad bzw. -Stick, da die (extra angepaßte) Steuerung dann wesentlich besser von der Hand geht.

Doch auch ohne solches Equipment läßt es sich hier (über-) leben, schließlich verträgt der Held etliche Feindberührungen, ehe er sich von einem seiner drei Leben verabschiedet und am zuletzt besuchten Startpunkt einen neuen Anlauf wagt. Außerdem geizen die Plattformen nicht mit Rezepten: Die Genre-Standards (Sammelbonus, Extraleben etc.) sind selbstredend enthalten, nachgeladen wird nur selten, und wenn, dann recht kurz, aber vor allem brennt Bubba 'n' Stix ein Feuerwerk an witzigen Gags und Einfällen ab, das seinesgleichen sucht! Ja, zeitweise meint man, ein richtiges Slapstick-Movie zu sehen, wenn sich Aliens gegenseitig die Keule über den Schädel ziehen oder dumm aus der Wäsche gucken, weil der auf Bubba abgezielte Felsbrocken ihnen selbst auf die Birne fällt. Wie von Core Design nicht anders gewohnt, läßt die technische Umsetzung der Ideen kaum Wünsche offen: Die Animationen der Sprites sind vom Feinsten, die bunte Hintergrundgrafik bleibt ebenfalls nicht ganz unbewegt und scrollt auch ebenso brav wie parallax in jede Richtung. Schade bloß, daß die Tauscher zwischen (spritziger) Begleitmusik und (durchschnittlichen) Sound-FX wählen müssen; beides zusammen ist nicht möglich.

Fazit: Aufgrund nachgelassener Feinheiten beim Gameplay bzw. der Steuerung ist Bubba' n' Stix knapp an der Hit-Hürde gescheitert – aber wer mal wieder ein etwas anderes Jump & Run zocken will, der sollte sich Cores Stöckchen trotzdem schnappen! (rl)

BUBBA' N' STIX
(CORE DESIGN)
JUMP & RUN

78%
„WITZIG"

GRAFIK	74%
ANIMATION	87%
MUSIK	81%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Blue Byte Software

ist ein führendes Verlagshaus für Unterhaltungssoftware
und wurde 1988 gegründet.
Wir entwickeln unsere Produkte für PC, Amiga und
Video Entertainment Systeme wie Nintendo und Sega.
Der Vertrieb unserer Produkte erfolgt über unsere Niederlassungen in
Deutschland, Frankreich, Großbritannien und den USA.

Da wir ständig expandieren, benötigen wir dringend
Unterstützung für die kreative Entwicklungsabteilung:

ideenreicher Grafiker
Programmierer

Sind Sie interessiert in einem jungen Team mitzuarbeiten?
Dann senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen
(wenn Sie sich als Grafiker bewerben:
bitte Arbeitsproben zur Verfügung stellen)
einschließlich Lichtbild und frühestem Eintrittstermin an:

Blue Byte Software GmbH
z. Hd. Herrn Thorsten Knop
Aktienstr. 62
45473 Mülheim
Tel.:0208/473837

SEEK & DESTROY

Spätestens seit „Desert Strike" sind Heli-Ballereien groß in Mode, das hat nun auch Mindscape erkannt und flugs einen Action-Hubschrauber von der Leine gelassen. Ein nicht hundertprozentig geglückter Start...

Die Spielidee hat man der Einfachheit halber gleich vom „Wüstenschlag" übernommen: Der Pilot darf auch hier kriegerische Missionen fliegen, wobei taktisches Vorgehen gut und schnelles Reaktionsvermögen besser ist. Völlig neu und eigenständig ist dagegen die grafische Präsentation, auch wenn sie auf den Fotos ein wenig öde aussehen mag. Der Witz bei den von oben sichtbaren Landschaften ist nämlich die Animation, denn all die Palmen, Gebäude und Gegner rotieren um das (quasi in der Bildmitte fest installierte) Heli-Sprite herum, und das absolut ruckfrei. Tatsächlich bekommt man ähnliche überzeugende Dreh-FX sonst nur auf der Super Nintendo-Konsole mit ihrem speziell dafür konstruierten Grafikchip zu sehen!

Das ehemals in der PD-Szene aktive Programmierteam Vision Software hat sich also einen Orden für technische Höchstleistung verdient, beim Gameplay sind die Jungs indessen nur knapp an einer Degradierung vorbeigeschrammt. So unterscheiden sich die 14 hintereinander zu absolvierenden Missionen weder in puncto Aufgabenstellung noch in Sachen Einsatzort nennenswert voneinander, zumeist rotiert man eher gelangweilt über Wüsten oder (seltener) dem Meer, um versteckte Geiseln auszumachen oder bestimmte Ziele zu zerstören – auf ein Feindbild bzw. eine Begleitstory hat die Anleitung verzichtet. Unterwegs werden nun Flakstellungen, umherschwirrende Feindhelikopter oder auch mal Kanonenboote beharkt, wozu neben der unbegrenzt munitionierten MG auch Luft-Boden-Raketen, Napalmbomben sowie (einmalig) alleszerstörende Luftunterstützung zur Verfügung stehen. Als äußerst praktisch erweist sich dabei ein Radarscanner, der die gesamte Umgebung in zwei Zoomstufen zeigt; außerdem finden sich in ruinierten Ruinen bisweilen frische Treibstoff- oder Munitionsvorräte.

Solokrieger mag der eintönige Spielverlauf somit bald ermüden, Piloten mit Teamgeist und Partner haben's da besser: Wenn ein Spieler die Waffen und ein weiterer die Steuerung übernimmt, kommt durchaus so etwas wie Laune auf! Günstig auch, daß sich der Heli wahlweise via Stick oder Maus dirigieren läßt, wobei der Nager sogar die bessere Wahl sein dürfte. Was nun die Präsentation angeht, so sollte man sich von den Standfotos *wirklich* nicht täuschen lassen, denn der Rotier-Effekt ist ganz große Klasse, und an Grafikdetails herrscht auch kein Mangel – da ziehen Raketen Abgasdämpfe hinter sich her, und getroffene Panzer blasen vor der finalen Explosion ein letztes Rauchwölkchen in die Luft. Daneben sorgen Funkverkehr in glasklarer Sprachausgabe und eine realistische Soundkulisse für Atmosphäre, im Titelbild dröhnt zum harten Thema passende Heavy-Metal-Musik.

Was Seek & Destroy zur Spitzenballerina fehlt, das sind Levelcodes und vor allem eine Portion mehr Abwechslung, so reicht's halt nur für den kleinen Actionhunger zwischendurch. (rl)

SEEK & DESTROY
(MINDSCAPE)
HELI - BALLEREI

69%
„EFFEKTVOLL"

GRAFIK	63%
ANIMATION	87%
MUSIK	70%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	66%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.

0002 **RETURN TO EARTH** Weltraumsimulation
0005 **TETRIX** Achtung, macht süchtig !
0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5**
0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
0022 **BILLARD** Billardsimulation,benötigt 1 MB
0027 **STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-**
0029 **PACMAN-** ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation
0035 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnl. Spiel
0039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Balierspiel mit Ketchupflasche
0043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele
0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat
0051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 **SLOT CARS** diesmal mit Feuerkraft
0054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
0056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel
0080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
0081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spiele-Editor, 1MB
0082 **MARIKO** interessantes Denkspiel
0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell !
0086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 **EXTERMINATE und DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games
0088 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game
0090 **SPACE BATTLE** Weltraum-Schießspiel
0091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
0092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
0094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB-Speicher erforderlich,sehr spielstark !
0095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung
0098 **DISC** Geldspiel-Automat
0101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Mausteuerung und Animation
0102 **DOWN HILL** sehr gute Skirennen-Simulation
0103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
0106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
0107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
1104 **SBALL,MEGABALL,MOSAIC,FAMILYSOL und AMIGA-TRATION** 5 super Spiele
1105 **TRON** und **PHARAO** 2 Strategiespiele
1111 **SPACE-POKER,MANTA-WITZE,CassCalc**
1123 **6 QUIZ- und DENKSPIELE**
1124 **SPACEWAR,RUNNING,HEADGAME, DOWNHILL**-4Spiele
1125 **TREASURE SEARCH,Missile-C** 2 Action-Games
1126 **METRO** und **ZON** - 2 super Action-Games
1128 **ARCHIV** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 **IMPERIUM** - Strategiespiel
1141 **SBALL** u. **TRON**
1142 **CONQUEST**-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene **PUZZLE-SPIELE**
1159 **TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele**
1160 **DOMINO** sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 **POKERAUTOMAT,KNIFFEL**
1162 **SNAKES & LADDERS** sowie **DICK DYNAMITE**
1163 **2 Spiele ähnlich Memory**
1164 **STU** -gutes Schießspiel und **CRUNCHMAN**
1183 **ALIEN FORCE**
1188 **MASTERMIND,DOMINOS,IT's LOGIC** 3 Denkspiele
1189 **CONQUEST,AMI OMEGA,ROME** 3 Strategiespiele
1191 **SHUGGLE BALL** mit Zweispieler-Modus
1197 **EVIL-TOWER** - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 **CHESS** - sehr gutes Schachprogramm
1204 **CHEAT SHEET** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
1205 **DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**
1206 **SHOOTING MACHINE** - tolles Schießspiel
1207 **SUB ATTACK - U-Boot-Simulation**
1208 **SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR**
1209 **DISC** - Geldspielautomat
1210 **PENTE** - gutes Brett-Strategiespiel
1213 **SOLITAIRE POKER** - Street-Poker
1214 **BILLARD - SIMULATION**
1215 **AMOEBA** - Invaders abwehren
1216 **RUBICS CUBE** - löst den Würfel
1217 **LAMATRON** - tolles Schießspiel
1241 **BACKGAMMON** tolle Amiga-Umsetzung
1242 **EMPOROS u. GROSSKAPITALIST** 2 Handelssimulationen

ANTI-VIRUS

0004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,deutsch
0111 **LAMER SCANNER** mit deutscher Anleitung
0112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers
1156 **6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME**
1177 **VIRUS CHECKER V2.2,VECTOR-DETECTOR,CLIKK**
1181 **VIRUSX 4.0**

jede Disk nur DM 5,-

(zuzügl. Versandkosten)

Bitte fordern Sie unser kostenloses AMIGA-GESAMT-INFO an!

1243 **MAD-FACTORY und Q-BALL** 2 Geschicklichkeitsspiele
1244 **QUIZMASTER** tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 **YAHZEE,BRAINCRACKER**
1252 **PETERS QUEST** sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
1254 **ROLLER** sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 **BATTLE EGGS** gutes Weltraum-Shootem-up-Game
1257 **THE PHONE COMPANY** und **SPACE RESCUE**
1259 **CRYPTO-KING,AMINES,ANISO,DELUXE**
1260 **WATER ATTACK** Geschicklichkeits-Spiel
1261 **MEGAVERSI** Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
1262 **BLUE** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

Ihr Vorteil:

- **meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen**
- **alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig**
- **laufende Qualitätskontrolle**
- **schnellste Lieferung direkt ab Lager**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Steuer 1993 die Vollversion bei uns nur 10,- DM

ÜBERSETZE übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,- DM
AMIGA - DER EINSTIEG das Nachschlagewerk in neuer, aktualisierter Fassung! Gebaute Informationen , Tips& Tricks + Disk	49,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,- DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung	19,- DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunkt.	19,- DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen	29,- DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater	15,- DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene	19,- DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel	15,- DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents	29,- DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm ,benötigt 1MB-Sp.	29,- DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation	19,- DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen,Immobil.	19,- DM
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente	69,- DM

HARDWARE

3,5" LAUFWERK A500 intern	99,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	55,- DM
1,8 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	179,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,inklusive ROM V1.3	69,- DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

10	Stück	DM	8,50	50	Stück	DM	40,00
100	Stück	DM	79,00	400	Stück	DM	308,00

Bestellannahme: TEL. 05231/97030

FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten:
Inland: bei Nachnahme 9,50 DM
bei Vorauskasse (bar,Scheck) 6,- DM
Ausland: nur Vorauskasse 30,- DM

ANWENDER-PROGRAMME

0003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0011 **POWERPACKER V2.3b** ein super Datenkomprimierer
0031 **DISKEY** Diskettenmonitor
0040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME**
0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung
0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
0066 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
0069 **DFÜ-PROGRAMME** 8 Amiga-DFÜ-Progr
0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
0072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte
0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung
0077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank**
1101 **TOOLS** zum **Betriebssystem 2.0**
1108 **POLYDAT, BBASE II** -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. **PD-MENU, BOOTTOOL**
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1115 **2 VIRUSKILLER** sowie **2 GRAFIKDEMOS**
1117 **GRAFIKMACHINE,IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1129 **AQUARIUM**- Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 **TEXT PLUS - Textverarbeitung**
1150 **SUPERPLAY** -Soundplayer,**ZERO-VIRUS III**-Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
1166 **STAR AM PLAN** - elektronische Tabellenkalkulation
1192 **TOOLS 2.0** - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 **AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogr.**
1202 **ARGUS COPY** - Kopierprogramm
1203 **VORTEX** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 **MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme**
1232 **SYSTEM MONITOR, deutsch**
1234 **SID** - gutes Directory-Utility
1236 **ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG**
1238 **HELMUT KOHL DEMO**
1247 **MULTIFUNKTIONS-UTILITY** für die Arbeit mit dem Amiga
1248 **OS 2.0 TOOLS** z.B. ALock,Boot Pic,LHA 1.3
1249 **ANUBIS-** ein komplettes Mailbox-System
1250 **TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0**
0001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK.**
0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0125 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
0129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 **LIGAVERWALTUNG** - neue Version
1233 **PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM**
1138 **CROSS** - erstellt Kreuzworträtsel
1158 **DART-PUNKTE-VERWALTUNG**
1170 **STARLIGHT** - Astronomieprogramm
1178 **AK LOTTO-VERWALTUNG,SPACE ARCHIV** verwalten von Himmelskörpern
1268 **SCHALTKREIS-SIMULATOR**
1269 **TRICKDISK** Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG**
0136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME**
1194 **DOLMETSCHE**- Übersetzungsprogramm
1218 **MATHEMATIK für die 10.Klasse**
1219 **ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM**
1221 **VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE**
0118 **PRINTER DISK** enthält 9 Druck-Programme
0120 **LABELPAINT** Etikettendruck
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1228 **DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker**
1251 **AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch**

FONTS--PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten. **Rufen Sie uns an!**

Castles II

Was lange währt, wird deswegen nicht unbedingt gut – leider gilt diese traurige Weisheit aus der Konvertierungsbranche in begrenztem Umfang auch für Interplays Zweitschloß auf dem CD³²!

Die Burgherren vom PC wissen schon seit einem Jahr, daß dieses Game mit seinem Vorgänger nicht mehr so wahnsinnig viel gemein hat: Beherrschte damals noch der leicht an „Sim City" angelehnte Schloßbau das Geschehen, so geht es hier in erster Linie um den strategischen Aufbau eines der fünf miteinander konkurrierenden Fürstenhäuser aus dem 14. Jahrhundert.

Dazu dürfen auf wirtschaftlicher, diplomatischer und militärischer Ebene Aktionen der unterschiedlichsten Art getätigt werden, während im Hintergrund leise, aber unerbittlich die Uhr tickt. Am Anfang wird man erst mal in der Landwirtschaft aktiv, schürft nach Erzen und schachert mit Rohstoffen, um die Voraussetzungen zur Errichtung eines standesgemäßen Gemäuers zu schaffen. Für dieses entwirft man dann den Grundriß auf einem Extrascreen, die anschließende Bauphase übernimmt der Rechner in eigener Verantwortung. Als nächsten Schritt auf der feudalen Karriereleiter sollte man die Verstärkung der Armee durch frisch angeworbene Rekruten einplanen, denn der eigene Besitz will verteidigt werden, und man könnte ja auch selbst zum einen oder anderen Eroberungsfeldzug schreiten.

Die Schlachten spielen sich dann auf einer isometrischen 3D-Karte ab; dabei kann der Wohnzimmergeneral das Gemetzel entweder komplett der Maschine überlassen oder die einzelnen Truppenteile (Infanterie, Bogenschützen etc.) per Menü jeweils separat befehligen. Je mächtiger das eigene Reich wird, um so wichtiger wird auch die Diplomatie: Verdirbt man es sich z.B. mit dem päpstlichen Legaten, droht gar die Exkommunizierung mit allen jenseitigen Konsequenzen. Ansonsten kann man nach Herzenslust spionieren und intrigieren – zumindest solange man genügend geschürftes Gold auf der hohen Kante hat, um das Volk im allgemeinen und die Armee im besonderen bei Laune zu halten.

War die Präsentation auf dem PC noch durchaus akzeptabel, so muß man diesbezüglich am CD³² schon sämtliche Hühneraugen zudrücken: Die Grafik sieht jetzt etwas krümeliger aus, die Sprites zuckeln mit dem Cursor um die Wette, und die gelegentlich eingestreuten SW-Digifilmchen werden in der Praxis zur reinen Diashow, weil das Spieltempo irgendwo zwischen Vollbremsung und Rückwärtsgang angesiedelt ist. Aber gottlob ist Castles II ja kein Actionspiel, und gottlob kann man es auch mit der Maus steuern, denn unser Kommentar zur Joypad-Steuerung würde garantiert nicht jugendfrei ausfallen. An der Soundbegleitung gibt es indessen rein gar nichts zu mäkeln. Man hätte bei der Endnote für diese nicht gerade liebevoll gemachte CD-Konvertierung also auch strenger sein können, doch ist das Spielprinzip trotz aller technischen Widrigkeiten immer noch sehr reizvoll und zudem am CD³² nicht gerade alltäglich – geduldige Adelsherren mögen mit diesem Strategical also dennoch glücklich werden. (mic)

CASTLES II
(INTERPLAY)

BURG-STRATEGIE

62%
„BÜRGERLICH"

GRAFIK	56%
ANIMATION	44%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	66%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS **DM 69,-**

CD³²

Jedem Tierchen sein Pläsierchen, jedem Rechner seine Rächer: Flair hat jetzt die erste Klopperei für das CD³² abgeliefert. Kein Grund für „Streetfighter II" und „Mortal Kombat", in Deckung zu gehen...

Digi-Keile ist derzeit ja groß in Mode, und tatsächlich macht dieses Game zunächst auch einen höchst modischen Eindruck: Riesige Sprites turnen behende über megabunte Parallax-Szenarien, es gibt beeindruckendes 3D-Scrolling wie beim „Streetfighter II" -Automaten, und der Schlagabtausch wird von knackigen Sound-FX und passender Begleitmusik untermalt. Freuen darf man sich außerdem über mehrere Fightmodi (Tournament, Solo, zwei Spieler), ein regulierbares Spieltempo und das umfassende Kämpfersortiment mit immerhin acht frei anwählbaren Recken.

Weniger erfreulich ist schon, daß die nicht gerade originellen Downtown-Prügler gerade mal zwei bis drei Tritte plus einige Special-Moves beherrschen–und höchst unerfreulich ist schließlich die Tatsache, daß die lahme und undurchschaubare Steuerung gekonnte Manöver gekonnt zu verhindern weiß. Sein Erfolgserlebnis bekommt man freilich trotzdem, denn obwohl man hier das Joypad herzlich ziellos bearbeitet, fallen die dämlichen Computergegner selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad gleich reihenweise um! Mehr Spaß als der Kampf gegen diese Nieten verspricht allenfalls die Auseinandersetzung Mann gegen Mann, zumal kein einziger richtiger Endgegner die gefährlichen Straßen unsicher macht.

Wenn man jetzt noch weiß, daß die Scoreleiste nur am Monitor, nicht aber am Fernseher mit seinem meist kleineren Bildausschnitt zu erkennen ist, dann weiß man auch, daß man als Prügelfan mit CD³² besser auf die angekündigte Umsetzung von „Body Blows Galactic" wartet. (rl)

DANGEROUS STREETS
(FLAIR SOFTWARE)

PRÜGEL-ACTION

44% „SCHWACH"

GRAFIK	82%
ANIMATION	66%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	41%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

CD³²

Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

Einmal-Aktion bis 01.04.94
Nur solange Vorrat reicht!!!

Grafik-Elemente in Deluxe-Color und schwarz/weiß

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in frohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farbig, in Graustufen oder in schwarz/weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In **jedes Malprogramm** (*DPaint, Brilliance...*) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen Drucksachen, 5) Für schwarz/weiß DTP-Präsentation erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen,... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder als komplexe beliebige Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 weltweite Profigrafiker haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pfiffig durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet. Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert.

Lieferbar ab 03.01.1994 Best.-Nr. P040 **Nur 79,- DM**

Rahmenelement, hier in Gold...mit eingebautem Schwanbild

Alle Grafiken können stufenlos vergrößert oder gedreht werden.

Marmorblöcke endlos zusammengesetzt

Aluminium als Flächentextur

Auch zu diesem Thema gibt's alle denkbaren Bilder und Elemente.

Alle Grafiken können sowohl in Farbe als auch in Graustufen und schwarz/weiß genutzt werden. So können Sie auch mit s/w-Druckern und sw-DTP problemlos arbeiten.

Hintergründe Color & s/w

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier ca. 100 komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder s/w-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern herausschneiden und seperat nutzen.

Best.-Nr. P041 **Nur 79,- DM**

P040 + P041 zusammen nur 139,- DM Sie sparen 19,- DM

In diesem Heft sind noch mehr Anzeigen von uns:
Mallander Software
Römerstr. 29
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

TORNADO

Die PC-Piloten mußten erst eine halbe Ewigkeit auf den Flugi von Digital Integration warten, die Amiga-Umsetzung nahm dann aber bloß noch knapp sechs Monate in Anspruch – und es wurde trotzdem keine Bruchlandung!

Wie schon zu DOSenzeiten durchmißt man den Screenhummel in Diensten der Royal Air Force entweder mit dem Tornado F3 oder der speziell auf Luftkämpfe zugeschnittenen GR4-Variante. Vor den Start haben die Programmierer ein über 300 Seiten starkes, komplett deutsches Handbuch gesetzt; nach dieser Pflichtlektüre darf das frisch Gelernte im Simulator erprobt und bei etlichen Trainingsmissionen geübt werden. Die Stunde der Wahrheit schlägt dann in 20 zum Teil hammerharten Einzel- und Gruppeneinsätzen: Hobbystrategen dürfen darüber hinaus ihre eigenen Aufträge ersinnen oder sogar einen komplett selbstgestrickten Feldzug anleiern.

Wegen der Abwechslung gibt's drei unterschiedliche (fiktive) Einsatzgebiete, die der Packung gleichzeitig als Landkarten beiliegen. Die Missionen selbst laufen jedoch fast immer nach demselben Schema ab: Zunächst wird man in einem gut gemachten Briefing über Angriffsziele, Freund, Feind, Bewaffnung etc. informiert; dann jagt man im verschärften Tiefflug aufs Ziel zu, weicht dabei geschickt Baumkronen und Feindradar aus, um am Ende schließlich wieder in der heimischen Basis zu landen. Unterstützt wird man dabei von einem „intelligenten" Autopiloten, der für alle Standardsituationen bestens gerüstet ist und zudem der aktuellen Feindlage individuell angepaßt werden kann.

Überraschenderweise hat die erstaunlich kurze Konvertierungszeit dem Tornado wirklich kein bißchen geschadet, nahezu jedes Detail der PC-Fassung blieb uns erhalten. Das gilt für die etwas farbarmen, aber recht detaillierten Grafiken ebenso wie für den praktisch nicht vorhandenen Sound und die präzise Steuerung. Allerdings bedeutet es auch wieder einen gewissen Mangel an Optionen – so existiert zwar ein Zwei-Flieger-Modus (via Nullmodemkabel), aber weder das Flugverhalten noch der Schwierigkeitsgrad lassen sich variieren. Spaß macht dieses Game trotzdem, weil sich dabei sehr schnell das typische „Gunship"-Gefühl einstellt: Es hat einfach seinen ganz eigenen Reiz, wenn man ständig auf der Hut sein muß, im Tiefflug mit der gegnerischen Abwehr neckische Versteckspiele treibt und über all dem das eigentliche Ziel nicht aus den Augen verlieren darf!

Das ziemlich lebensnahe Verhalten sowohl des eigenen Stahlvogels als auch der Feinde hat jedoch einen hohen technischen Preis, denn Standard-Amigas ohne Turbokarte sind mehr oder weniger chancenlos, und selbst ein A1200 kommt hier ganz schön ins Schwitzen. Außerdem ist die Speicherangabe von 1 MB auf der Packung eher irreführend, da dieses Megabyte tatsächlich *frei* sein muß – in der Praxis hebt man also erst mit 2 MB RAM ab. Wer die richtige Hardware hat, sollte beim Tornado aber ruhig zuschlagen, denn neue Flugis sind am Amiga derzeit nicht alltäglich; technisch so zeitgemäße schon gar nicht. (mic)

TORNADO
(DIGITAL INTEGRATION)

TIEFFLUGSIMULATION	
76% „STÜRMISCH"	
GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	45%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 99,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Bestellen Sie noch heute!
Telefon 02202-22385
Telefax 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme (zuzüglich 10,00 DM) oder per Vorauskasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4,00 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorauskasse zuzüglich 15,00 DM möglich (Sonst!!). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog 93 kostenlos bei.
Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

Jedes Programm nur 4,90 DM
wenn nicht anders angegeben!

SILVER DATENTECHNIK

Inhaber: Gerd Klein
Jakobstr. 117
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 22385
Telefax 02202 / 53363
Kein Ladenlokal, nur Versand!

3017 Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

3023 Spiel des Wissens
Denkspiel über vesch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc
Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bishin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharao
Sie müßen durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack
Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeifahrende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad
Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower
Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

3045 TheSimpsonsGame
Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0
Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom
Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat
Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0
Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga.Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad
Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahran mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Treck (9,00 DM)
Ein Stück Film- und Software-Geschichte- die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

3114 Galaga 92
Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur
Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9.00 DM)
Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix-Simulator
Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver
Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!
Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong
Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees
Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal
Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. Sehr empfehlenswert!

3201 Wonderland
Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müßen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby
Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)
Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmingoids 2.0
Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmingen. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth
Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando
Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles
Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse
Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II
Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sofort erhältlich!

1024 Text Plus V3.0N
Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

1025 Haushaltsbuch
Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1
Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93
Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck
Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei
Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus
Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde
Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch
Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator
Die Sensation für den Amiga!

1126 Dope-Intromaker
Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromakrr den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehren Teilen, Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolleditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro
Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

1138 Architekt& Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raum- gestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0
Sehr komplexes Tabellenkalkulationssystem, 20 verschiedene Diagrammarten, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt
Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu
Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk 1
Diese Diskette enthält mehrere Programm aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung
Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III
Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo
Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)
Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenraparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswortabfrage, und und und ...

1200 Lesson_One
Englisch- Grammatik- Trainer mit folgenden Unterprogrammen:
Lesson One der Grammatiklehrer schlechthin **Voki-Pauk** zum Vokabeln lernen **Verbi-Pauk** für unregelmäßige Vokabeln und **Grammar-Pauk** um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender
Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.01
Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backplay!

1204 EaglePlayer
Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph
TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup
Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestaure
Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest
DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices".
DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint
Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS
DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Cache. Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts,

1211 AdressMaster
Adressenverwaltung mit Serienbrief- , Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettedruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator
Komplexes Programm zum übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33
Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

1214 Wörterbuch PLUS
Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1215 AmigaBase
AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. usw, Auch für kompliziertere Aufgaben (z.B. Buchhaltung).

1216 LottoPro
LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. VIEL Glück!)

AKTION LESERTEST

SUPERFROG

Lange mußtet Ihr auf den ersten Leserinnentest warten, aber heute ist es soweit: Die 16jährige Sonja Stockhausen aus Düsseldorf hat den blaublütigen Grünling der englischen Actionprofis ins Herz geschlossen!

Ein wirklich süßes Jump & Run hat Team 17 da zustande gebracht – im Mittelpunkt steht ein Kerlchen, das wie eine Mischung aus Batman und Kermit aussieht: Superfrog.

Der kleine Held mit seinem roten Umhang und riesigen Springvermögen ist eigentlich ein verzauberter Prinz und gibt sich alle Mühe, seine Prinzessin, die von einer bösen Hexe entführt wurde, wiederzufinden. Dafür soll er sechs Welten (Wald, Schloß, Pyramide, Zirkus, Eis und Space) mit je vier Unterlevels bezwingen.
Dabei muß er auch noch eine bestimmte Anzahl von Coins aufsammeln und das Ziel in vorgegebener Zeit erreichen; glücklicherweise wurde sie aber großzügig bemessen. Das Game ist gar nicht mal so einfach, da unser Held von allem, was fliegen, schwimmen und kriechen kann (z.B. stachelbesetzten Schildkröten, Mumien und netten Würmchen) belästigt wird. Und wenn mal wieder unerwartet ein Stachelabgrund auftaucht, sind Wutausbrüche an der Tagesordnung – da hilft auch der Optionsscreen nicht, wo man sich zwischen drei, fünf oder sieben Leben entscheiden und zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen darf. Aber selbstverständlich bekommt der Spieler auch eine Menge Hilfen: Es gibt Sprungkissen, die Superfrog durch den gesamten Screen schleudern, und Hebel, die den riesigen Levels abkürzende Gänge und die nötige Anzahl Coins verschaffen. Und wenn man sich den Schweiß nicht im falschen Moment aus den Augen wischt, kommt man auch in den Genuß von Tarnkappen und ähnlichem.
Auch Augen und Ohren werden gütig verwöhnt, denn die Musik läßt sich hören, und die Grafik erinnert stark an „Premiere". Besonders die vielen „Nebensächlichkeiten" sollte man nicht übersehen; so zwinkern die Bäume dem Helden zu, und sogar seine Grimassen verändern sich ständig. Er verdreht z.B. die Augen, sobald er Energie einbüßt oder eins seiner geliebten Leben verliert. Wer das Spiel schaffen will, sollte allerdings lieber auf die Codes im Joker 5/93 zurückgreifen. Nicht, weil das Game sonst zu schwer ist, sondern weil man diese Codes nur per Zufall über einen Spielautomaten bekommt. Eine wirklich total neue und genauso bescheuerte Methode – aber davon abgesehen ist dieses Game für alle eingefleischten Zocker ein hervorragender Genuß: Superfrog macht wirklich süchtig! (Sonja Stockhausen)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Mitmachen kann nach wie vor jeder, der uns einen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel seiner Wahl zukommen läßt. Vergeßt bitte auch nicht die Altersangabe, das (Paß-) Foto und natürlich Eure Bewertung. Verzichten können wir dagegen auf den Rechtsweg – den schließen wir kurzerhand aus und wünschen Euch lieber frohes Schaffen!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

SUPERFROG
(TEAM 17)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
85%		75%
85%	GRAFIK	74%
85%	ANIMATION	78%
70%	MUSIK	76%
80%	SOUND-FX	78%
75%	HANDHABUNG	72%
85%	DAUERSPASS	76%

Ein paar hätten wir noch...

Zugreifen...

Solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind samtlich schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme(nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Der Weihnachtskarten-Wettbewerb

Tradition ist, wenn man trotzdem lacht: Wieder präsentieren wir Euch die witzigsten und ausgefallensten Weihnachtsgrüße an die Redaktion – wegen der Produktionszeit auch in diesem Jahr ein paar Wochen nach dem Fest...

Zunächst unsere traditionellen Erläuterungen für alle Neu-Jokeraner und solche mit Kurzzeitgedächtnis: Vor Euch seht Ihr die originellsten Kärtchen bekannter Companies, Schmunzeln ist trotz des festlichen Anlasses erlaubt. Sobald Ihr ausgeschmunzelt habt, dürft Ihr entscheiden, welche Karte Euch am besten gefällt; was Ihr uns umgehend Eurerseits auf einer Karte (nein, die muß nicht weihnachtlich sein, es genügt, wenn sie postalisch ist) mitteilt. Alle, die auf das meistgenannte Exemplar getippt haben, nehmen dann an einer Verlosung teil, die mit standesgemäß festlichen Preisen aufwarten kann: Als Hauptgewinn winkt ein wertvolles Unikat – das handgezeichnete Original eines Joker-Comics von Werner Regnet! Dann gibt's noch Spiele, Einkaufsgutscheine und signierte Hefte.

A

Bei Sales Curve hat man den Rasenmähermann zum Nikolaus gemacht und übermittelte uns Weihnachtsgrüße aus dem Cyberspace.

B

Bei Software 2000 kennt man keine Sprachbarrieren - dort wurde einfach für jedes Land der passende Sackträger engagiert.

C

Weihnachtszwerg oder Festtagsei, das ist die Frage, wenn der gute alte Dizzy für die Codemasters ins winterliche Rennen geht.

D

Von Weihnachtsfrieden kann bei Gremlin keine Rede sein – es tobt ein hausinterner Konkurrenzkampf zwischen Lilil Divil und Zool!

E

Psygnosis und Sony grüßen mit einer Karte – daß ihr Weihnachtsmann am Mega Drive hängt, ist allerdings eine Schande...

F

Was hat Amstrad mit dem Amiga zu schaffen? Nix, aber ihr weihnachtlicher Bruder von Daniel Düsentriebs Helferlein ist trotzdem nett!

G

Die weihnachtlichen Akrobaten von Leisuresoft stehen wortwörtlich voll zu ihrem Auftraggeber, was?

H

Maxis präsentierte uns eine Stadtansicht aus Sim City im festlichen Lichterglanz – stimmungsvoll und edel...

I

Fotorealismus à la Neon. Sehr hübsch, doch eines würden wir schon gerne wissen: Wo sind die Bärte, Jungs?!

J

Die Leute von Blue Byte können wir gut riechen – ihr Kärtchen mit der aufgeklebten Zimtrolle erst recht!

K

Bei Data Becker hat der Weihnachtsmann ein Herz für Tiere. Kein Wunder, der alte Knabe ist ja wirklich ritstig unterwegs...

L

Wie artig sich Nintendos Hausklempner verbeugen! Ob sie damit endlich auch der „Freundin" ihre Aufwartung machen wollen?

M

Bei Accolade hatte man auch in der besinnlichen Zeit noch Sinn für Humor und schickte uns eine Christbaumkugel der etwas anderen Art...

N

Homico/Sunflowers rutscht mit Vollgas ins neue Jahr – wir Schelm, wer da an eine Bruchlandung denkt!

O

Domark macht Weihnachten schon traditionell zum Kostümfest. Also die aufwendigste Karte hatten allemal die Engländer!

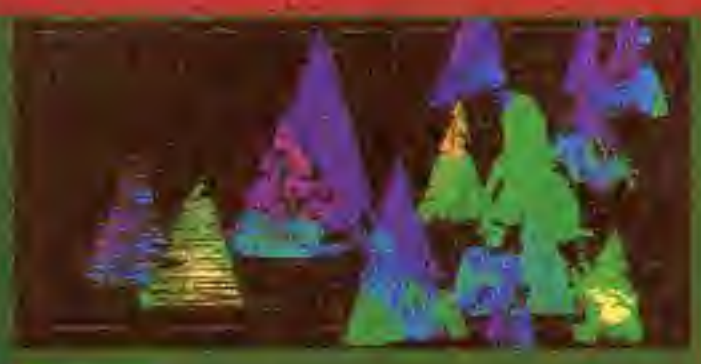
P

Die Mönche von Digital Integration sind gut ausgerüstet – wahrscheinlich steht im Hof der Tornado!

Q

Geradezu abstrakt ist die Karte von Max Design ausgefallen – ein krasser Gegensatz zu ihren hochrealistischen Games!

R



Nicht ganz so abstrakt, aber doch irgendwie sehr künstlerisch feiert man bei Acclaim. Hübsch, oder?

Wir hatten den Baum dieses Jahr ganz nach Joker-Art geschmückt – war gar nicht so einfach, die Kerle in die Kugeln zu sperren!

1. PREIS

EIN HANDGEZEICHNETES ORIGINAL-COMIC MIT DEM JOKER

.

2. BIS 10. PREIS

JE EIN AKTUELLES AMIGA-GAME

.

11. BIS 20. PREIS

JE EIN EINKAUFSGUTSCHEIN FÜR DEN JOKER SHOP IM WERT VON 50,- DM

.

21. BIS 30. PREIS

JE EIN VON ALLEN REDAKTEUREN SIGNIERTES MAGAZIN

Notiert also einfach den Kennbuchstaben Eures Favoriten auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 15. Februar an uns. Welches signierte Heft (alle noch im Shop erhältlichen Ausgaben inkl. der Sonderhefte und des PC Joker sind möglich) Ihr im Falle eines Falles haben wollt, dürft Ihr ebenfalls dazuschreiben, nur unsere Weihnachtskarte darf nicht genannt sein – genau wie der Rechtsweg läuft sie außer Konkurrenz!

JOKER VERLAG
„WEIHNACHTSKARTEN-WETTBEWERB"
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

Joker Galerie

Lars Friedrich Wilhelm Winkelmann: Das sind nicht etwa die Namen der Teilnehmer bei diesem monströsen „Meeting", so heißt der begabte Künstler, dessen Atelier in Finowfurt steht!

Im „Joka-Cola-Rausch" befand sich anscheinend Alexander Schöne aus Großröhrsdorf, als ihm die Eingebung zu diesem Bild kam. Das Ergebnis macht doch richtig durstig, nicht?

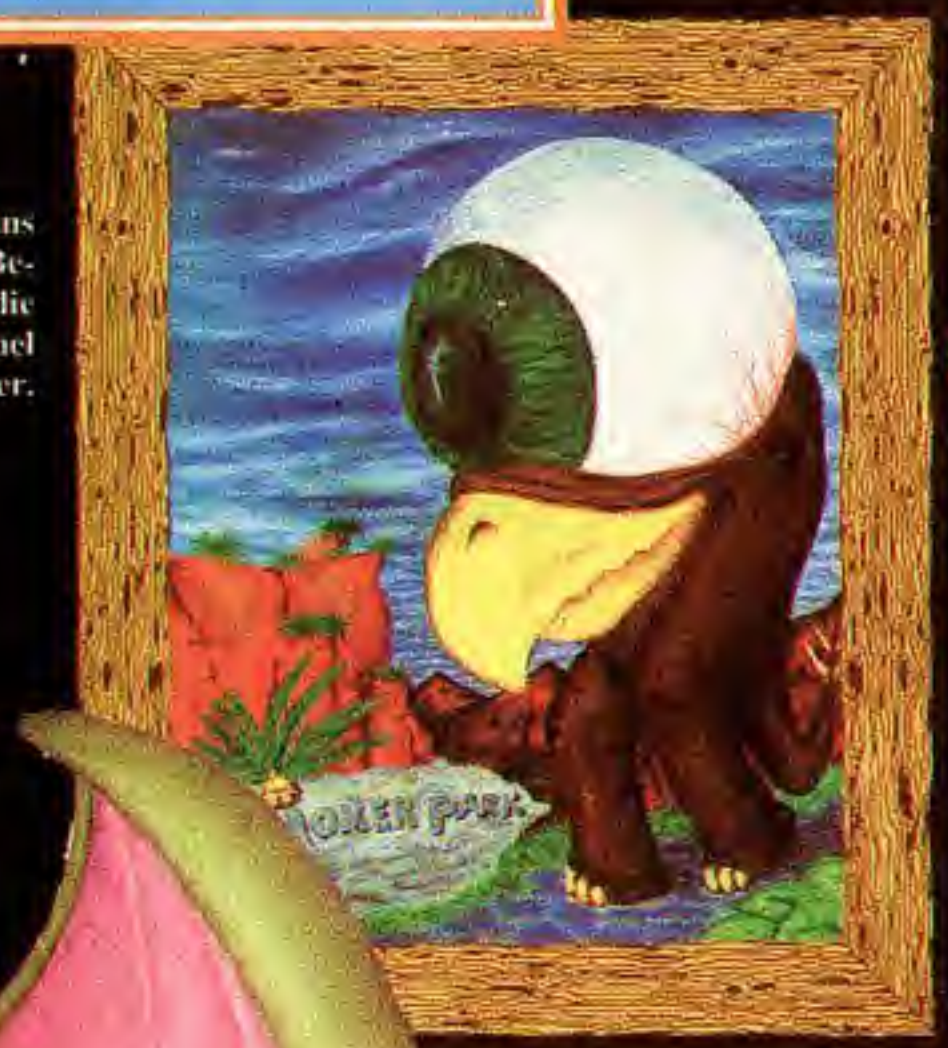
So ganz ist uns zwar nicht klar, was dieses Hinweisschild von Horst René Rohnfeld aus Erfurt eigentlich aussagen soll, aber bitte: Das Reiseziel stimmt allemal!

Der schwer beschäftigte orientalische Jokalladin flatterte aus Herne zu uns, wo ihn Karić Adnan auf den fliegenden Teppich gesetzt hat – oder sollte man lieber von einem Flugklo reden?

Auch hier müssen wir uns geschlagen geben: „Tar 5 Ende" heißt das durchgestylte Werk von Andreas Winter aus Wesel – was hat es mit dem Titel auf sich? Und warum wollen wir das überhaupt wissen?

Der erste Monat des neuen Jahres wäre geschafft, ab jetzt kann's nur noch wärmer werden – als kleine Hilfestellung hätten wir wieder ein paar Bilder anzubieten, bei deren Anblick dem Kunstkenner so richtig warm ums Herz wird!

Im „Joker Park" von Pavel Brož ans Emmering dürfen ganz normale Besucher wie der abgebildete die schlimmsten Ungeheuer wie Michael und Oskar bestaunen – kein Wunder, wenn sie große Augen machen...



Das namenlose Fabelwesen hat Jan Liepe aus Erfurt auf den Zeichenblock gebannt – feiner Strich, Jan! Aber Daisy ist uns als Haustier trotzdem lieber...

OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE...

...machen wir nächsten Monat genau da weiter, wo wir heute aufgehört haben. Weil wir Euch dabei natürlich nicht mit denselben Motiven kommen wollen, zählen wir verstärkt auf Eure farb- und tatkräftige Unterstützung: Schwingt die Gänsekiele, Pinsel, Mäuse und sonstigen Malwerkzeuge, damit wir auch im März eine schöne Ausstellung zusammenbringen! Unsere bescheidenen Bedingungen haben sich nicht geändert: DIE KUNSTWERKE MÜSSEN UNBEDINGT SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT SEIN, außerdem solltet Ihr Rückporto beilegen, falls Ihr sie wiedersehen wollt. Die Adresse der Galerieleitung lautet nach wie vor:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Elend und Leid – doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. Kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/8 71 43 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte.

Tierhilfe Süden e.V.
Kallmünzer Straße 2 – 4,
81249 München
Spendenkonto 6569730,
Bankleitzahl 700 202 70,
Bayerische Vereinsbank, München

bits + bytes
SOFTWARE

2,5" Festplatte
für z.B. A1200,
85MB SEAGATE
499,- DM

Amiga 500 Festplatte
Ind. Controller, 130 MB, RAM-Option
549,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 59,– DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,– DM

AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1 (dt.)	60,00
Monster Kompendium 2 (dt.)	38,00
Complete Handbooks (Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	je 35,00

Battletech (deutsch)

Battletech 3. Aufl	69,00
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80
Hardware Handbuch 3031	39,80

Battletech Center
Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen
Tel. 0271/2 49 46

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
57072 Siegen, Am Bahnhof 35
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std. Bestellservice Tel.; (0271) 2 21 20 · Fax: (0271) 5 66 17

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A - 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)
Druck: 138.350
Verbreitung: 105.565
IVW

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63.- / Ausland: DM 75.-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

krieger

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen Gewerbenachweis 3 Ausgaben gratis!

Nur im ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,– DM pro Jahr (Ausland: 140,– DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ○

_____
Name / Vorname

_____
Straße / Hausnummer

_____
PLZ / Wohnort

_____
Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

_____
Datum / 2. Unterschrift

Ballern à la Bitmap Brothers, damals noch für Mirrorsoft: Xenon 2

Soll bald bunter werden: Speedball 2

Er ist ein alter Hase in diesem Business und war sogar mal als schreibender Kollege tätig. Aus unerklärlichen Gründen gab er das wieder auf und fungiert heute lieber als Boß des Bitmap Brothers-Labels Renegade!

WAS MACHT EIGENTLICH

Der am 8. November 1959 geborene Tom Watson mußte erst mal eine englische Privatschule durchstehen, ehe er Englisch und Theaterwissenschaften studieren und anschließend zwei Jahre lang Europa erkunden konnte. 1984 wurde er Redakteur bei dem Handelsmagazin „Popular Computing Weekly" und beschäftigte sich auch privat mit allen Computern vom VC 20 über Sinclair Spectrum, C64, Sinclair QL und Atari ST bis zum Amiga. Ein Freund brachte ihn 1986 auf die Idee, als Marketing Manager zu Telecom Soft zu gehen, deren Spiele (z.B. „Elite") er zwei Jahre lang betreute. Dann wechselte er zur mittlerweile vom Markt verschwundenen Mirrorsoft-Company, weil dort so interessante Labels wie FTL („Dungeon Master") oder Cinemaware („It Came From the Desert") unter Vertrag waren – und lernte die Bitmap Brothers kennen, was 1990 zur Gründung von Renegade führte.

Die KTM-Sponsorenjacke in ganzer Pracht

Der Chef der Abtrünnigen: Tom Watson

?: *Tom, ihr beteiligt eure Programmierer mit 50 Prozent am Gewinn und habt großen Erfolg mit diesem Konzept – gibt es noch mehr Gründe, warum von Renegade praktisch nur erstklassige Games kommen?*

TW: Wir lassen den Leuten auch jede Freiheit, denn schlechte Spiele entstehen oft gerade durch lustlos erledigte Auftragsarbeiten. Genauso wichtig ist es uns, daß sich das Team aus eigenem Antrieb findet und nicht von einem Projektleiter zusammengewürfelt wird. Außerdem wirkt der groß gedruckte Name der Entwicklercrew auf der Packung ungeheuer motivierend! Und es ist ja nur gerecht, schließlich kauft man sich eine CD auch wegen der Musikgruppe, und nicht, weil sie Warner produziert hat.

?: *Apropos Musik, könntest du uns vielleicht auch gleich erklären, warum ihr bei „The Chaos Engine" keine Stücke*

Ein Meilenstein von Renegade: Gods

Und noch ein Meilenstein: Magic Pockets

Grafigolds Plattformhamm Fire & Ice

TOM WATSON ?

bekannter Interpreten wie Betty Boo oder Nation 12 mehr verwendet habt?

TW: Wenn man will, daß das musikalische Thema automatisch mit der Situation wechselt, muß man das zwangsläufig einem erfahrenen Soundtüftler überlassen, der in die Produktion des Games integriert ist. Und dann gibt's noch einen finanzmathematischen Grund: Angenommen, wir verwenden für die acht Levels eines Games die Stücke von verschiedenen Musikern; dann müssen wir diese aus rechtlichen Gründen ganz unterschiedlich bezahlen – weil 100 Prozent aller Spieler den ersten Level sehen und die dazugehörige Musik hören, beim zweiten sind's vielleicht 95 Prozent, aber den letzten erleben nur etwa 15 Prozent. Man kann sich kaum vorstellen, was das für Streitereien gibt!

?: *Dann wechseln wir schnell zu einem friedlicheren Thema. Bei Telecom Soft hast du sicher auch das legendäre „Dick Special" mitbekommen, das seiner Zeit leider viel zu weit voraus war – würdest du diesem Game bei den heutigen technischen Möglichkeiten der heutigen Zeit realisiert?*

TW: Wie gesagt, unsere Firmenphilosophie verbietet uns solche Auftragsarbeiten; aber wenn ein Psychologe mit so einem Projekt samt dem passenden Programmierer ankäme, wäre ich begeistert.

?: *Soviel zur Arbeitsbeschaffung für Seelenklempner, nun zurück zu deinem Job – was war da bisher deine schwierigste Aufgabe?*

TW: Ganz klar die Vermarktung von „Tetris" für Mirrorsoft. Nachdem wir das Programm endlich an Land gezogen hatten, mußten wir den Leuten irgendwie erklären, daß es ungeheuer Spaß macht, relativ langweilig aussehende Klötzchen auf dem Screen herumzuschieben. Die Tests fielen zwar alle sehr positiv aus, aber um die Massen wirklich aufzurütteln, setzten wir lieber noch auf die Karte „Das erste Spiel von jenseits des Eisernen Vorhangs!" Gerade in Amerika schlug diese Marketingstrategie ein wie eine Bombe, dort war bei der ersten Präsentation sogar das Fernsehen vertreten.

?: *Renegade gibt sich viel Mühe mit den Umsetzungen für das CD³, wie beurteilst du die Zukunftschancen dieser Maschine?*

TW: Nun, hier in England gibt es Untersuchungen, nach denen das CD³ schon vor CD-I und Mega-CD liegt. Wir unterstützen das, indem wir jeden neuen CD-Titel so stark wie möglich aufpeppen und mit dem Preis trotzdem ein Pfund unter der Diskversion bleiben.

?: *Ein englisches Pfund entspricht ungefähr 2,50 DM...*

TW: Müßten wir keine Abgaben an Commodore zahlen, wäre es sicher noch günstiger zu machen, aber wir können mit dem Preis vielleicht auch weiter runtergehen, sobald die abgesetzten Stückzahlen höher sind. Man muß Commo jedoch zugute halten, daß sie keine Sonderwünsche haben – bei Nintendo wurde aus dem Prediger in „Chaos Engine" plötzlich ein Wissenschaftler, nur weil man keinen bewaffneten Mann Gottes im Spiel wollte.

?: *Was habt Ihr denn als nächstes an CD³ vor?*

TW: „Speedball II" kommt mit ganz neuer AGA-Grafik und rundherum aufgemotzt heraus; und unser erstes Adventure, „Flight of the Amazon Queen", kriegt hier zusätzlich Sprachausgabe verpaßt. Falls die Nachfrage groß genug ist, ließe sich auch über deutsches Gequassel nachdenken.

?: *Wie wäre es denn mit deutschen Untertiteln oder umschaltbaren Texten?*

TW: Gute Idee, das muß ich mal den Jungs von Factor 5 erzählen, die für uns die deutschen Übersetzungen machen!

?: *Obligate Schlußfrage – welche Hobbies hat Tom Watson?*

TW: Samstags gibt es für mich nichts Schöneres, als mit einem Bier vor der Glotze zu sitzen und den Kickern von Chelsea bei der Arbeit zuzuschauen. Außerdem beschäftige ich mich so oft es geht mit meiner fünfjährigen Tochter und spiele gern Schach, aber nur auf einem richtigen Brett. An Musik höre ich bevorzugt Everything But the Girl, Spindoctors, Neil Young oder Pearl Jam; meine privaten Filmhits sind Harold & Maude, Stephen Spielbergs Frühwerk Duel und die Rocky Horror Picture Show. Und wenn ich ein Buch lese, heißt der Autor sehr oft Stendhal oder Paul Auster. (mm)

In neuer Farbenpracht: The Chaos Engine

Spricht beim Fliegen: Flight of the Amazon Queen

Als 1985 die Ur-Piraten auf dem C64 in See stachen, ahnte niemand, welche Traumkarriere ihrem Programmier-Kapitän Sid Meier noch bevorstand – und welch gelungenes CD-Game sie anno 1994 abgeben würden!

Pirates!

Als bis dato letzte Station auf dem Siegeszug der Freibeutersimulation durch nahezu sämtliche Computersysteme kam im letzten Jahr die aufgepeppte Gold-Ausführung für PC und Mega Drive her-

aus. Für Commos Silberschleuder wurde sie jetzt nochmals komplett überarbeitet, aber am bewährten Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert:
Nach wie vor gilt es, im 17. und 18. Jahrhundert die Karibik zu durchpflügen, um entweder durch Handelsgeschäfte oder raubend und plündernd das große Geld zu machen, ein Gouverneurstöchterlein zu ehelichen und letztlich den Posten des Vizekönigs zu ergattern. Über die Meere schippert man auf einer schicken Seekarte, sobald dann eine spanische Galeone, holländische Schaluppe oder englische Karavelle in Sicht kommt, wird (je nach Nationalität und Profession) entweder freundlich gegrüßt oder das Beuteschiff in einem Echtzeit-Seegefecht angegriffen und geentert bzw. gleich versenkt.

Hat man sich fürs Entern entschieden, muß man nach dem Rammen des gegnerischen Schiffes noch den feindlichen Kapitän in einer kleinen Actionsequenz via Säbel, Degen oder Rapier besiegen. Darüber hinaus wollen Städte geplündert, Schätze gefunden und die eigenen Sippenmitglieder befreit werden. Im weiteren Verlauf darf man auch Diplomatie betreiben, sich mit bösartigen Piratenjägern herumärgern – und über all dem möglichst die Laune der Mannschaft nicht aus den Augen verlieren. Wer es gerne übersichtlich hat, kann schließlich auch in sechs vorgegebenen Szenarien den Spuren berühmter Freibeuter wie z.B. Sir Francis Drake folgen.

Nach den etwas enttäuschenden PC- und Mega Drive-Versionen hat MicroProse hier ganze Arbeit geleistet und auch die Detailarbeit nicht vernachlässigt. Die völlig neu gezeichnete und liebevoll animierte Grafik sieht sehr hübsch aus, die Steuerung wurde optimal an das Joypad angepaßt, und der Soundtrack ist schlichtweg bombastisch. Alle 25 Musikstücke kommen direkt von der CD, wobei das stilistische Spektrum vom hymnisch aufspielenden Symphonieorchester bis zum Techno-Mix von „What Shall We Do With The Drunken Sailor?" reicht.

Eine jederzeit aufrufbare Übersichtskarte erleichtert die Orientierung ungemein, und die Zeitrafferoption läßt elend lange Segeltouren auf ein erträgliches Maß schrumpfen. Dazu darf man komplett in Deutsch entern und die Spielstände abspeichern.

Somit kommen CD³²-Besitzer in den Genuß einer wahrhaft goldigen Ausführung dieses Klassikers, der endlich in vollem Umfang die Präsentation und Atmosphäre bieten kann, welche eigentlich schon die DOSen- und Sega-Piraten erwartet hätten. Man kann daher nur jedem Seebären raten, bei dieser Version anzuheuern – selbst wenn man den Vorgänger bereits kennt, wartet hier ein völlig neues Freibeutergefühl! (mic)

PIRATES! GOLD
(MICROPROSE)

DIGI-PIRATERIE

85%
„GOLDIG"

GRAFIK	78%
ANIMATION	74%
MUSIK	88%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	86%

VARIABEL: 4 STUFEN

PREIS DM 69,–

CD³²

Terminator auf Laserdisc 99,-

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Versand erfolgt per Nachnahme ab 9,- DM o. VORKASSE 4,-DM

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

AMIGA

Bestellannahme von 9[00] – 18[00]

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Tel.: 07731/22058 /53959 Fax.: 07731 /54757

JUDGMENT DAY
PLK.:042352 D
78224 SINGEN

Terminator 2 auf Laserd. 99,-

Titel AMIGA		Preis
1869	DV	61,90
Abandoned Places 2	EV	57,90
Airbucks	EV	65,90
Airbus A320-American Edition	EV	79,90
Airbus A320-Europe	DA	69,90
Airforce Commander	DA	64,90
Air-Land-Sea	DA	65,90
Air Support	EV	38,90
Alfred Chicken	DV	49,90
Alien 3	DA	49,90
Alien Breed II	DA	49,90
Ambermoon	DV	79,90
Andoss	DV	69,90
Apocalypse ##	DA	44,90
Aquatic Games	DA	52,90
Aquaventure	DA	54,90
Arabian Nights *	EV	46,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	46,90
Armalyte	DA	49,90
Assasin "B-Mix" ##	DA	29,90
A.T.A.C ##	DA	69,90
A-Train *	EV	65,90
A-Train Cons.Kit *	EV	29,90
AV8B-Harrier Assault	EV	58,90
Aufschwung Ost	DV	59,90
B-17 Flying Fortress	DA	61,90
Bart vs the World	DA	49,90
Bat 2	DA	71,90
Battle Isle Data Disk 2	DV	40,90
Battle Team	DA	52,90
Battlechess II	DA	56,90
Bazooka Sue ##	DV	74,90
Beavers	DA	53,90
Bill's Tomato Game	EV	39,90
Birds of Prey	DA	64,90
Bitmap Brothers Collection	DA	49,90
Black Crypt	EV	56,90
Blaster	KA	46,90
Body Blows	DA	43,90
Body Blows Galactic	DA	49,90
Brian the Lion ##	DA	59,90
Bubba'n Stix ##	DA	59,90
Bundesliga Manager Prof.2.0	DV	59,90
Burntime	DV	62,90
Bunny Bricks	DA	49,90
Campaign	DA	81,90
Campaign-Data Disk	DA	39,90
Campaign II	DA	69,90
Cannon Fodder	DA	54,90
Chaos-Engine	DA	46,90
Chuck Rock II	EV	46,90
Civilisation	DV	68,90
Combat Air Patrol	DA	57,90
Cool Spot	DA	54,90
Cosmic Spacehead	DA	54,90
Crazy Sports Football	DA	54,90
Crazy Cars 3	DA	29,90
Creatures	EV	44,90
Cruise for a Corpse	EV	56,90
Curse of Enchantia	DV	74,90
Cyberpunks	DA	49,90
D-Day	EV	63,90
Darkmere ##	DA	68,90
Darkseed	DV	64,90
Das Schwarze Auge	DV	68,90
Dennis	DA	49,90
Der Patrizier	DV	74,90
Die Siedler	DV	79,90
Disposable Hero	DA	49,90
Dogfight	DA	62,90
Dreamlands	DA	59,90
Dune	DV	64,90
Dune 2	DV	52,90
Dungeon Master&Chaos Strikes Back	DV	58,90
Dynablaster	DA	54,90
Dynatech	DV	51,90
Eishockey Manager	DV	67,90
Elfmania	DA	54,90
Elysium	DV	54,90
Entity	DA	69,90
Epic	DA	69,90
Eye of the Beholder 2	DV	79,90
F-16 Strike Eagle 2	DA	34,90
F-17 Challenge	EV	26,90
F-19 Stealth Fighter	DA	34,90
F-117 A Nighthawk	DA	62,90
F1	DA	64,90
Fatman	DA	49,90
Fallen Empire	DV	74,90
Fantastic Adv.Dizzy	DA	49,90
Fantastic Worlds	EV	60,90
Fire and Ice	DA	46,90
Flashback	DV	56,90
Fly Harder	DA	59,90
Formula One GP	DA	69,90
Fury of Furries	DA	54,90
G2	DA	56,90
Genesia	DA	54,90
Global Domination	DA	59,90
Globdule	DA	59,90
Global Effect	DA	56,90
Global Gladiators	DA	46,90
Goal	DA	48,90
Goblins *	EV	48,90
Goblins 2 *	EV	64,90
Goblins 3 *	DA	69,90
Gunship 2000	DA	61,90
Hannibal	DA	59,90
Hattrick ##	DA	62,90

Titel AMIGA		Preis
Head to Head	EV	57,90
Heroes Quest 2 ##	EV	59,90
Hexuma	DV	74,90
Hired Guns	KA	59,90
History Line 1914-1918	DV	73,90
Hook	DA	49,90
Humans *	EV	46,90
Humans Face-Data Disk *	EV	46,90
Humans Face-Stand Alone *	EV	49,90
Indiana Jones 3/Adventure	DV	39,90
Indiana Jones 4/Action	DA	49,90
Indiana Jones 4/Adventure	DV	79,90
Innocent until Caught ##	DV	74,90
Ishar II	DV	49,90
Jet Strike	DA	49,90
Jim Power	EV	49,90
Joe & Mac	DA	49,90
John Madden Football	DA	53,90
Jonathan	DV	73,90
Jungle Strike ##	DA	69,90
Jurassic Park	DA	49,90
K.G.B.	DV	39,90
K240 ##	DA	59,90
Kingmaker	DA	69,90
Legend of Kyrandia	DV	49,90
Lemmings Doppelpack	DA	59,90
Lemmings 2	DA	58,90
Lethal Weapon	DA	59,90
Links	DA	69,90
Lionheart	DA	49,90
Little Devil ##	DA	69,90
Loom	EV	34,90
Lords of Power	DA	79,90
Lord of the Rings	DA	59,90
Lost Vikings	DV	58,90
Lothar Matthäus	DA	56,90
Lotus-The Final Challenge	DA	47,90
Lotus Trilogie	DA	59,90
M1-Tank Platoon	DA	28,90
Magic Pockets	DA	49,90
Magician Castle ##	DA	59,90
Mc Donald Land	DA	46,90
Mega LoMania+First Samurai	EV	58,90
Micro Machines	DA	49,90
Monkey Island	DV	65,90
Monkey Island II	DV	79,90
Morph	DA	43,90
Mortal Combat	DA	59,90
Nick Faldos Golf *	EV	68,90
Nippon Safes	KA	53,90
One Step Beyond	DA	45,90
Overdrive	DA	46,90
Operation Stealth	EV	34,90
Oxyd Magnum	EV	46,90
Oskar	DA	49,90
Populous 2+	EV	62,90
Penthouse House Hot Numbers Deluxe	DA	69,90
Pinball Compilation (Pinball Dreams+Fan)	DA	64,90
Premiere	DA	54,90
Prime Mover	DA	69,90
Push Over	DA	49,90
Railroad Tycoon	DA	74,90
Red Zone	DA	49,90
Reach for the Skies	DA	45,90
Risky Woods	DA	50,90
Road Rash	DA	53,90
Robocop 3	DA	59,90
Rome A.D.	DA	59,90
Sabre Team	DA	49,90
Sensible Soccer 92/93	DA	45,90
Seek + Destroy 1200 AGA inclusiv	DA	45,90
Silly Putty	DA	46,90
Sim Ant	DV	76,90
Sim City+Populous *	EV	51,90
Sim City Deluxe *	EV	64,90
Sim Earth	DV	78,90
Sim Life	DV	72,90
Simon the Sorcerer	EV	69,90
Sink or Swim	EV	39,90
Sleepwalker *	EV	59,90
Soccer Kid	KA	59,90
Space Hulk	KA	58,90
Space Legends *	EV	59,90
Special Forces	DA	74,90
Stardust	DA	39,90
Stratagem 1200 AGA inclusiv	DA	69,90
Street Fighter II	DA	39,90
Suburban Commando	DA	49,90
Super Frog	DA	44,90
Syndicate	DV	56,90
Terminator II	DA	59,90
Tornado ##	KA	59,90
Traps'n Treasures	DA	56,90
Trolls	DA	43,90
Turrican 3	EV	54,90
Uridium 2	DA	49,90
Walker	DA	49,90
War in the Gulf *	EV	59,90
Waxworks	DA	68,90
Wing Commander	DV	39,90
Wizardry ##	DV	79,90
Wiz'n Liz	DA	69,90
Whales Voyage	EV	69,90
Wiz Kid	DA	49,90
World Legend	DA	48,90
Wonderdog	DA	49,90
Yoe Joe	DA	48,90
Zool	DA	41,90
Zool II	DA	49,90

Preishits Amiga		
3D Pool	EV	29,90
688 Attack Sub	EV	29,90
Adv.Destroyer Simulator	EV	29,90
Alien Breed-Special Edition	EV	29,90
Bard's Tale 3	EV	29,90
Batman-The Movie	EV	29,90
Battlechess	EV	29,90
Battlehawks	EV	29,90
Battle Squadron	DA	29,90
Birds of Prey	EV	29,90
Bubble Bobble	EV	29,90
Budokan	EV	29,90
California Games II	EV	29,90
Celica GT4 Rallye	EV	29,90
Centurion	DA	29,90
F-16 Combat Pilot	EV	29,90
Face Off	EV	29,90
Fistfighter	EV	29,90
Flimbo's Quest	EV	29,90
Future Wars	EV	29,90
Gem X	EV	29,90
Go for Gold	EV	29,90
Gunboat	DA	29,90
Heroes Quest	EV	29,90
Hill Street Blues	EV	29,90
Honda RVF	EV	29,90
Hudson Hawk	EV	29,90
Hyperion	EV	29,90
Hungary für Fun	EV	29,90
Last Ninja 3	EV	29,90
Lombard RAC Rallye	EV	29,90
Lotus Turbo Challenge	EV	29,90
Manchester United	EV	29,90
Manchester United Europe	EV	29,90
Maniac Mansion	EV	29,90
Mega Motion	DA	29,90
Microprose Soccer	EV	29,90
New Zealand Story	EV	29,90
Ninja Remix	EV	29,90
North & South	DA	29,90
Oriental Games	DA	29,90
Panza Kick Boxing	EV	29,90
Pinball Magic	EV	29,90
Pirates	DA	29,90
Populous Edition	EV	29,90
Prince of Persia	EV	29,90
Project-X Special Edition	EV	29,90
RBI 2-Baseball	EV	29,90
Rainbow Islands	EV	29,90
Risky Woods	DA	29,90
Robin Hood-Legend Quest	EV	29,90
Robocop 3	EV	29,90

Sonderangebote solange Vorrat reicht

Trolls Amiga 1200	*29,90*
Robocod Amiga 1200	*29,90*
Arabian Nights CD32	*39,90*
Elite II EV	*54,90*
Elite II DV	*59,90*
Die Siedler	*74,90*

* = deutsche Version gegen Aufpreis
= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Stargilder II	DA	29,90
Supercars II	DA	29,90
Supercars	EV	29,90
Summer Camp	EV	29,90
Stunt Car Racer	DA	29,90
Speedball 2	EV	29,90
Super Monaco GP	DA	29,90
Super Space Invaders	EV	29,90
Swiv	EV	29,90
Tennis Cup II	EV	29,90
Terminator II	EV	29,90
Testdrive 2	EV	29,90
Titus the Fox	EV	29,90
Triple Action Pack 3	EV	29,90
Triple Action Pack 4	EV	29,90
Trivial Pursuit	DA	29,90
Turbo Outrun	DA	29,90
Turrican	DA	29,90
Turrican II	EV	29,90
Videokid	EV	29,90
Winter Camp	EV	29,90
WWF 2	DA	29,90
WWF Wrestlemania	EV	29,90
Zac McKraken	EV	29,90
Z-Out	EV	29,90

solange Vorrat reicht

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg. 2,-

Alle Preise sind Endpreise inclusiv der gesetzlichen 15 % Mwst

AMIGA 1200-4000 & CD-32

noch nicht lieferbar für Amiga 1200 ## Für beide #### CD-32 ##

1869	##	63,90	79,90
Abandoned Places II	##	64,90	---
Airbucks		54,90	---
Anstoss		69,90	---
Alien Breed II	##	54,90	79,90
Alfred Chicken		54,90	59,90
Aufschwung Ost	##	79,90	---
Arabian Nights		---	49,90
Assassin	##	---	79,90
Body Blows	##	54,90	---
Body Blows Galactic	##	54,90	79,90
Burning Rubber		59,90	79,90
Burntime		69,90	---
B-17 Flying Fortress	####	69,90	79,90
Biosphere	##	---	79,90
Civilization	##	69,90	79,90
Castles II	##	69,90	59,90
Chaos-Engine	##	49,90	79,90
Crazy Football	####	54,90	79,90
Dangerous Streets		---	59,90
Deep Core		---	59,90
Dynatech		59,90	---
Diggers		64,90	---
Dennis	##	54,90	79,90
Deluxe Paint IV		165,-	---
Donk	##	54,90	79,90
Daughter of Serpents	##	---	79,90
Defender of the Crown II	##	---	79,90
Dracula	##	---	79,90
Dune II	##	---	79,90
Der Clou	####	69,90	79,90
Dino Worlds	##	---	79,90
Drive Fractalus	##	---	79,90
D-Generation		45,90	45,90
Day of the Tentacle	####	79,90	79,90
Elysium		69,90	---
Elfmania		64,90	---
Elisabeth	##	79,90	---
Flight Of the Amazon Queen	####	79,90	79,90
F-117 A Nighthawk	####	69,90	79,90
Formula One Grand Prix	####	69,90	79,90
First Contact	####	64,90	79,90
Gunship 2000	####	69,90	79,90
Hattrick	##	79,90	---
Hero's Quest II	##	69,90	---
Ishar		69,90	---
Ishar II		64,90	---
Int.Golf Championship	##	54,90	79,90
Inferno	####	69,90	79,90
James Pond III	####	54,90	79,90
Jurassic Park		59,90	79,90
John Barnes Football		---	49,90
Last Ninja Trilogy	##	---	79,90
Lord of the Rings	####	79,90	79,90
Lotus Trilogy	##	---	79,90
Lemmings Pack	##	---	79,90
Liberation		---	69,90
Labyrinth of Time		---	64,90
Little Devil	##	---	79,90
Morph		54,90	59,90
Microcosm		---	79,90
Mean Arenas		---	59,90
Mortal Combat	##	---	79,90
Mega Beast	##	---	79,90
Mr Nutz	####	54,90	79,90
Nigel Mansell		59,90	64,90
Nick Faldos Golf	##	---	79,90
Oskar		54,90	---
Overkill		49,90	59,90
Penthouse Hot Numbers Deluxe		59,90	---
Pinball Fantasies		54,90	59,90
Project-X	##	---	79,90
Project-X II	####	54,90	79,90
Premier Manager	##	---	79,90
Pinball Illusions	####	54,90	79,90
Patrizier	##	79,90	---
Psycho Killer		---	59,90
Ryder Cup	##	59,90	79,90
Robocod		49,90	59,90
Return to the Lost World	##	79,90	---
Rise of the Robots	##	79,90	---
Rough & Tumble	####	69,90	79,90
Soccer Kid	##	59,90	79,90
Sensible Soccer	##	54,90	59,90
Simon the Sorcerer		79,90	---
Sabre Team	##	64,90	---
Sim Life	##	79,90	79,90
S.U.B.	##	79,90	---
Survival	##	79,90	---
Superfrog	##	---	79,90
Syndicate	####	69,90	79,90
Silly Putty 2	##	54,90	---
Space Junk	##	79,90	---
Sleepwalker		59,90	59,90
Star Trek		69,90	---
T.F.X.		64,90	79,90
Transarctica		59,90	---
Trolls		54,90	59,90
Town with no name		---	59,90
Uridium II	##	---	79,90
Utopia II-K240	####	64,90	79,90
Whales Voyage		69,90	59,90
Wing Commander	##	69,90	---
Wizards	##	69,90	---
Zool		54,90	59,90
Zool II	####	59,90	79,90

please note:
Umsetzung zwischen Amiga 1200 und *AMIGA* CD-32 sind sehr wahrscheinlich.

Judgment Day - Der König unter den *Amiga*-Versandhändlern

FURY of the FURRIES

Das Rezept für einen leckeren Plattform-Longdrink mit Stratego-Geschmack: Man nehme eine Prise „Lemmings", einen Schuß „Morph" und ein paar eigene Ideen, dazu etwas Comic-Grafik. Und jetzt gut schütteln...

...schon hat man kleine, wuschelige Pelztiere namens Tinies, die laut Vorgeschichte den Planeten Sklumph besiedeln. Eines davon muß man hier unter Zeitdruck durch über 100 Spielabschnitte lotsen, die in acht Designs von der Wüste bis zur Eiswelt auftreten.

Der Clou an der Sache ist, daß so ein Tiny außer springen und rollen je nach Level auch bis zu vier verschiedene Farben annehmen darf, die ihm jeweils spezielle Fähigkeiten verleihen: Als Gelbling schießt er mit Feuerbällen, in Rot futtert er sich durchs Gestein, der Blaue kann tauchen und unter Wasser Luftblasen abschießen, und der Grüne hat eine Liane im Gepäck, mit der er sich an Wände oder fliegendes Getier hängt. Diese Farbwechsel sind verhältnismäßig oft nötig, weil die soft in alle Richtungen scrollenden Plattformwelten voller Gefahren für die sechs Pelztierleben stecken. Gott sei Dank gibt es hier aber außer stacheligen Büschen und gemeinen Spinnen, Würmern oder Fledermäusen auch nützliche Teleporter, Farbumwandler, aufklaubbare Extraleben, Zusatzzeit und gut versteckte Bonusrunden.

Da die nicht eben aufregend, aber detailliert gezeichneten Sklumph-Landschaften dem Spieler Geschick und vorausschauendes Denken abverlangen, stellt sich alsbald ein gewisser Suchteffekt ein. Gesteigert wird er noch durch die nach kurzer Eingewöhnung prima funktionierende Sticksteuerung, eine gelungene Soundbegleitung und nette Zwischenbilder. Es läßt sich daher kaum länger verheimlichen: Die launigen Akrobatenkugeln sind wirklich zum Kugeln! (md)

FURY OF THE FURRIES
(MINDCRAFT)

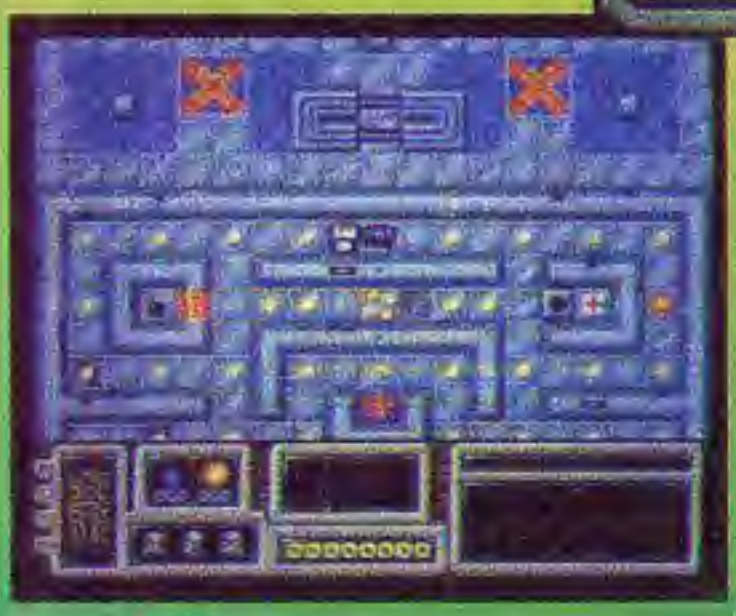
PLATTFORM-STRATEGIE	
71% „KUSCHELIG"	
GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	70%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

MEAN ARENAS

Bei Ice hat man das legendäre Spiel „PacMan" mit dem legendären Film bzw. Buch „Running Man" gekreuzt – und das sowohl auf Disk als auch auf Silberscheibe vorliegende Ergebnis spielt sich verblüffend gut!

Dabei war der erste Eindruck keineswegs überzeugend: Selbst beim dritten Testmuster verweigerte die Diskversion jede Zusammenarbeit, so daß wir hier nur über die CD-Fassung berichten können. Auch optisch ist das Spiel alles andere als



vielversprechend, aber das Gameplay hat's tatsächlich in sich! Im Jahre 2093 kämpfen moderne Gladiatoren in einer Gameshow um Geld, Ruhm und ihr Leben. Dazu müssen sie in 26 aus der Vogelperspektive gezeigten Labyrinthen alles Gold aufsammeln, ohne dabei in eine der unzähligen Fallen oder die Fänge der Wachroboter zu geraten. Klappt es, dürfen sie den ganzen Plunder behalten, anderenfalls übernimmt die TV-Gesellschaft die Bestattungskosten – das Risiko ist also zumindest finanziell begrenzt...

Vor jedem der teilweise auch mit einem Zeitlimit versehenen Suchabschnitte geben die beiden Moderatoren noch einige Tips, dann muß man selbst die passenden Schlüssel finden, Hebel drücken oder Edelsteine zur richtigen Stelle bringen. Insgesamt 22 verschiedene Extras wie Bomben, Schutzschilde und Erste-Hilfe-Koffer erleichtern die lebensgefährliche Aufgabe, außerdem werden an manchen Stellen Paßwörter verteilt.

Rein technisch macht die grafisch wenig berauschende Show nur bei der problemlosen Steuerung und der flotten Soundbegleitung (mit glasklarer Sprachausgabe) Boden gut. Aber das ausgefuchste Leveldesign mit dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad und der rasante Spielablauf sorgen dennoch für eine langanhaltende Motivation des Todeskandidaten! (st)

MEAN ARENAS
(ICE)

PACMAN - VARIANTE	
69% „NETT"	
GRAFIK	31%
ANIMATION	50%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-

CD32

FATMAN THE CAPED CONSUMER

Der Held ist originell, keine Frage – kostümierte Konsumenten sieht man nicht alle Tage auf den Plattformen! Ob man dem Dickerchen bei Black Legend bzw. Kompart auch ein kalorienreiches Gameplay gegönnt hat?

Der eine hat's im Kopf, der andere in den Beinen – unser Kostümträger hat es im Bauch. Mit bürgerlichem Namen heißt er sinnigerweise Roy Fat, aber sobald er sich in sein kleidsames Cape zwängt, nennt man ihn Fatman, den Schrecken aller Schlankheitsfarmen. Denn er ist Restaurantbesitzer und so ganz nebenbei noch der Erfinder eines Nahrungsmittelduplikators, der über die reine Vermehrung hinaus sogar aus übelstem Junkfood noch leckere Gaumenkitzel machen kann. Das wiederum paßt dem spindeldürren Professor Thinsin und seinem kalorienbewußten Thindicate nun überhaupt nicht in den Diätplan, weshalb das magersüchtige Gesindel kurzerhand die Gattin unseres schwergewichtigen Helden in eine Pizzafabrik entführt. Aber da haben die Brüder die Rechnung ohne den Wirt gemacht...

Lächerliche sieben Hüpf-Welten mit insgesamt 15 Levels können einen strammen Burschen wie Roy natürlich nicht lange von seiner Holden fernhalten: Behende schwingt sich Fatman über Plattformen, Dächer oder Säureseen und greift dabei nach allem Eßbaren, weil ihm erst eine bestimmte Zahl von Hamburgern, Brathähnchen etc. den Zutritt in den nächsten Abschnitt ermöglicht. Auf seine sechs kraftstrotzenden Bildschirmleben haben es unter anderem keulenschwingende Säuglinge, glibberige Schleimtropfen und gefräßige Ratten abgesehen, gegen die er sich mit gekonnten Bauchstößen, herzhaften Rülpsern, Wurfkarotten und Explosivpilzen zur Wehr setzt. Außerdem versperren oftmals Türen oder Gitter den Rettungsweg, für die erst die passenden Schalter gefunden werden müssen.

Trotz des witzigen Plots wirkt das Game auf den ersten Blick eher altbacken, vor allem die bläßliche Grafik und das leicht ruckelnde Scrolling hinterlassen einen etwas unterernährten Eindruck. Doch der Appetit kommt hier beim Essen: Die witzigen Animationen sind für etliche Lacher gut, und der knackige Heavy-Sound läßt Erinnerungen an alte Extrabreit-Titel aufkommen. Aber auch das Gameplay weiß durchaus mit Abwechslungsreichtum zu motivieren, so stößt man hier ständig auf Geheimräume, Levelabkürzungen und immer noch schrägere Gegner. Andererseits ist auch der Sättigungsgrad recht bald erreicht, denn den späteren Abschnitten mangelt es an frischen Ideen, außerdem frustrieren die (gottlob nicht allzu häufigen) unfairen Stellen, gerade weil auch die Steuerung ein wenig hakelig ausgefallen ist.

Ein Bauch für alle Fälle...

Insgesamt ist Fatman also eine etwas durchwachsene Angelegenheit, die besser zur Budget-Schiene von Kompart (siehe Budget-Bühne) gepaßt hätte als auf den Vollpreis-Markt. Aber eine Chance bleibt den Jungs ja noch: Vielleicht würzt man die angekündigte A1200-Version deftig nach und serviert dann zumindest den Neu-Amiganern rundum schmackhafte Plattformkost? (mic)

Der Kinderschreck

Ein Königreich für einen Big Mac!

FATMAN
(BLACK LEGEND/KOMPART)
MAMPF & KAMPF

63%
„GENIESSBAR"

GRAFIK	61%
ANIMATION	67%
MUSIK	74%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	64%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

ASSASSIN SPECIAL EDITION

Für eine Handvoll Dollar weniger

Vor einem Jahr hat Team 17 schon mit der überarbeiteten Version von „Alien Breed" gezeigt, daß man ein Spiel zugleich billiger und besser machen kann – hier erleben wir die Steigerung dieses Konzepts!

Während sich das Gameplay des Originals eher an „Strider" anlehnte, tendiert die Neufassung stärker in Richtung „Turrican". Augenfällig wird das vor allem durch die neue Hauptwaffe, anstelle des mickrigen Bumerangs hat man dem Helden jetzt nämlich eine ausbaufähige Knarre spendiert. Dazu kann er immer noch so gut springen, klettern, Purzelbäume schlagen und sich an Ästen etc. entlanghangeln wie ehedem.

Bei den fünf Levels wurde der langweilige Abschnitt im Wald weggelassen, der verbliebene Rest von A bis Z überarbeitet und wesentlich durchdachter zusammengestellt als vorher. Dadurch findet man die nun in Großhandelsmengen vorrätigen Extras und Boni leichter, aber auch die Feinde haben inzwischen einen Benimmkurs absolviert und verhalten sich wesentlich fairer. Lediglich an der Hintergrundstory um den Obermotz Midan und den riesigen Endgegnern hat sich nichts geändert – das gilt natürlich auch für das (meuchel-) mörderische Spielprinzip. Die grafischen und akustischen Verbesserungen sind weniger auffallend, aber doch spürbar; und über die tollen Animationen und das perfekte Scrolling konnte man eh noch nie motzen.

Also alles eitel Sonnenschein? Doch, so kann man es tatsächlich sehen. Ihr solltet Euch daher nicht daran stören, daß wir dem schon vor einem Jahr ausführlich getesteten Spiel diesmal nur eine halbe Seite gewidmet haben: Die Assassin Special Edition ist ein Action-Hit, wie ihn die Welt zu diesem Preis noch nicht gesehen hat! (mm)

Der spezielle Attentäter bei der Arbeit

ASSASSIN SPECIAL EDITION
(TEAM 17)
JUMP & KILL

85% „GESCHLIFFEN"

GRAFIK	79%
ANIMATION	84%
MUSIK	80%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	86%

VARIABEL: 3 STUFEN
PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES:10
DEUTSCH	ANLEITUNG

FANTASTIC DIZZY

Erneut macht sich der beliebte Eierkopf von Codemasters auf den Weg, um seine Freundin Daisy aus den Fängen eines Bösewichts zu befreien; diesmal allerdings zum Vollpreis. Na, wenn das keine Überraschung ist...

Eine weitere Überraschung ist, daß diesmal halt 250 magische Sterne zu finden sind, bis der fiese Zauberer besiegt ist und die Angebetete an der Schale ihres Retters lehnt. Spielerisch schmeckt der Eiersalat dagegen ganz wie gewohnt.

Einmal mehr kann der Held dieser Actionadventure-Reihe maximal drei Gegenstände auf einmal tragen, die er dann an der richtigen Stelle anwenden muß. Schlüssel ermöglichen ihm z. B. den Zugang zu bestimmten Locations oder die Benutzung von Fahrstühlen; ansonsten springt Dizzy wieder von Plattform zu Plattform und weicht den witzig gezeichneten Gegnern aus, um seine drei Bildschirmleben zu behalten. Aufgeklaubtes Obst frischt die Energievorräte auf, und die erfolgreiche Lösung der an manchen Stellen unter Zeitdruck zu absolvierenden Schiebepuzzles wird mit einem Extraleben belohnt.

Gegenüber den vorangehüpften Eiern hat sich die Grafik verbessert, außerdem kann sie nun mit Tag-Nacht-Wechseln und sogar Scrolling aufwarten. Dank der problemlosen Steuerung läßt sich die ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Plattformwelt auch relativ sorgenfrei durchwandern. Untermalt wird die Suche nach der Liebsten von verschiedenen Musikstücken, deren Qualität von lasch bis hitparadenverdächtig reicht. Auf Sound-FX muß man diesmal aber völlig verzichten, zum Trost liegt der Packung das übliche Poster bei.

Somit werden zumindest die Dizzy-Fans wieder für ein Weilchen ruhiggestellt – sofern sie bereit sind, den angehobenen Preis für die aufgewärmte Eierspeise zu löhnen. (st)

Eieiei, was macht das Ei?

FANTASTIC DIZZY
(CODEMASTERS)
ACTION - ADVENTURE

62% „HANDELSKLASSE 18"

GRAFIK	64%
ANIMATION	62%
MUSIK	60%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Anno 1988 wurde der Amiga förmlich überschüttet mit bahnbrechenden Vektorgrafikgames: „Interceptor" und „Carrier Command" haben wir bereits vorgestellt, nun fehlt nur noch der legendäre Sternengleiter!

STARGLIDER 2

Den ersten Teil brachte Argonaut Software sogar schon 1985 für den Atari ST heraus und setzte ihn ein Jahr später auf unsere „Freundin" um. Die Vektorgrafik war dabei allerdings noch nicht ausgefällt, was immerhin den Vorteil hatte, daß dieses „Ballerspiel der etwas anspruchsvolleren Art" ohne große Abstriche auch für den C64 konvertiert werden konnte. Bei der Fortsetzung war das aber völlig unmöglich, denn hier staunten selbst ST- und Amiga-Besitzer, wie schnell man wunderschön und detailreich gestaltete Objekte über den Screen jagen kann!

Sie staunten übrigens über dieselbe Disk, denn beide Versionen befanden sich zusammen auf einer Multiformat-Scheibe. Außerdem lagen in der Packung eine Kurzgeschichte des in England recht bekannten James Follett sowie eine Musikkassette mit dem erweiterten Begleitsound. Obwohl die Actionsimulation im Gegensatz zu ihrem Vorgänger nun eher Richtung Actionadventure tendierte, hatte man zumindest dessen Story nahtlos weitergeführt: Die Starglider-Flotte des Oberbösewichts Hermann Knudd wurde zwar erfolgreich geschlagen, aber die Egrons sind schlechte Verlierer und sinnen jetzt auf Rache. Deshalb muß der Held Jaysan (eine Anspielung auf den Chefdesigner Jez San) nochmals ran, um das Schlimmste zu verhindern. Dafür steht ihm diesmal die Icarus zur Verfügung, ein Multifunktions-Raumjäger ähnlich dem alten „Elite"-Schiff – dieses Wunderwerk futuristischer Technik ermöglicht nicht nur das Fliegen und Ballern, man kann damit auch die Gegenstände aufsammeln, welche für das Lösen der Rätsel auf den runden Dutzend Planeten (samt deren Monden) benötigt werden.

Fast so futuristisch wie das Szenario war seinerzeit auch das Design des Programms; so hat Sid Mead mit „Cyberrace" gerade erst ein ganz ähnlich gestaltetes SF-Spektakel für den PC entworfen. Hier nur eine kleine Auswahl der Features, die sich die Argonauten damals einfallen ließen: Man kann an Vulkanen Energie auftanken, Weltraumholz ernten oder durch Geheimtunnel fliegen! Auch für die technische Seite verpflichtete man Leute von Rang und Namen, den Titelscreen entwarf Kultzeichner Herman Serrano, und der Sphärensound stammt von Dave Lowe, der auch „IK+" musikalisch umrahmte. Last but not least war die Steuerung (Maus/Stick/Tasten) trotz ihrer Komplexität recht bedienungsfreundlich ausgefallen.

Erstaunlicherweise brachte das Team um Jez San nach diesem Erfolg auf dem Amiga nichts Vernünftiges mehr zustande, denn weder der Flugi „Birds of Prey" noch die Filmversoftung „Days of Thunder" konnten sonderlich begeistern. Zwischenzeitlich tun sich die Jungs aber wieder auf den Nintendo-Konsolen hervor, man darf also für die Zukunft noch hoffen... (mm)

Der unausgefüllte Vorgänger

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
88%		74%
94%	GRAFIK	62%
92%	ANIMATION	70%
82%	MUSIK	74%
90%	SOUND-FX	78%
82%	HANDHABUNG	74%
88%	DAUERSPASS	72%

FÜR FORTGESCHRITTENE

ALLE NEUEN COMPILATIONS AUF EINEN BLICK

Zugegeben, in letzter Zeit gaben sich die Hersteller etwas knausrig, was neue Sammlungen älterer Spiele betrifft. Aber jetzt haben wir doch wieder zehn dieser Sparpakete für Euch aufgetan und umgehend knallhart getestet. Und siehe da: viel Klasse in der Masse!

DREAMLANDS

Der nächste Hammer kommt von Silmarils, wo man für drei komplett deutsche Games 89 Märker sehen will. Im Gegenzug bekommt der Spieler dreimal Grafik vom Feinsten zu sehen, vor allem der Genremix **Transarctica** ist nach wie vor eine Augenweide! Neben dieser Mischung aus Strategie, Adventure und Wirtschaftssimulation für futuristische *Eisenbahner* überzeugt auch das Fantasy-Strategical **Stormmaster** durch Spieltiefe und Präsentation; lediglich das optisch gleichfalls gelungene 3D-Rollenspiel **Ishar** mag manchen zu strategisch und vielen zu actionbetont sein. Schlecht ist es deshalb aber noch lange nicht, genau wie der ganze Dreierpack.

Die Bahn fährt bei jedem Wetter: Transarctica

Prinzenrolle für Rollenspieler: Ishar

COMBAT CLASSICS 2

Empires Kampfklassiker haben's in sich: Für 99,- DM erhält man drei deutsch angeleitete Simulationen, die sich sehen lassen können! Die schwächste im Bunde ist dabei die stark actionbetonte Panzerschlacht **Pacific Islands**, und selbst dieses Game schnitt im Ersttest noch mit 70 Prozent ab. Der Tarnkappenbomber **F-19 Stealth Fighter** dagegen setzte einst Maßstäbe im Genre, und die Unterwasser-Hatz **Silent Service II** ist ohnehin ein Klassiker. Simulanten dürfen bei dieser Troika also bedenkenlos zuschlagen, zumal hier Qualität und Mischung stimmen. Nur Leute mit einem A3000 oder A4000 müssen leider draußen bleiben.

Pack die Insel mit dem Tank: Pacific Islands

Gut getarnt ist halb gebombt: F-19 Stealth Fighter

Ein Klassiker taucht wieder auf: Silent Service II

NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES 1 & 2

Tralitrara, die ersten Compilations für das CD^{32} sind da. Und man höre und staune, was Multimedia da für jeweils 59,- DM losschlagen will, das sind zwei Schillerscheiben, auf denen sich sage und schreibe jeweils 100 Spiele finden! Doch man ahnt es bereits, hier handelt es sich durchgehend um PD, Shareware und Freeware, wobei immerhin alle Genres abgedeckt werden: Von Knobeleien über Action, Rennspiele und Adventures bis hin zu Geschicklichkeitstests gibt es nichts, was es nicht gibt. Was die Jungs bei Multimedia so Games nennen, bewegt sich zwar nur selten auf Profi-Niveau und kommt zudem komplett englisch daher, bietet aber doch viel CD-Futter für relativ wenig Geld. Der Haken an der Sache: Wer keine Maus für sein CD^{32} besitzt, hat mit Zitronen gehandelt!

GRANDSLAM CLASSICS

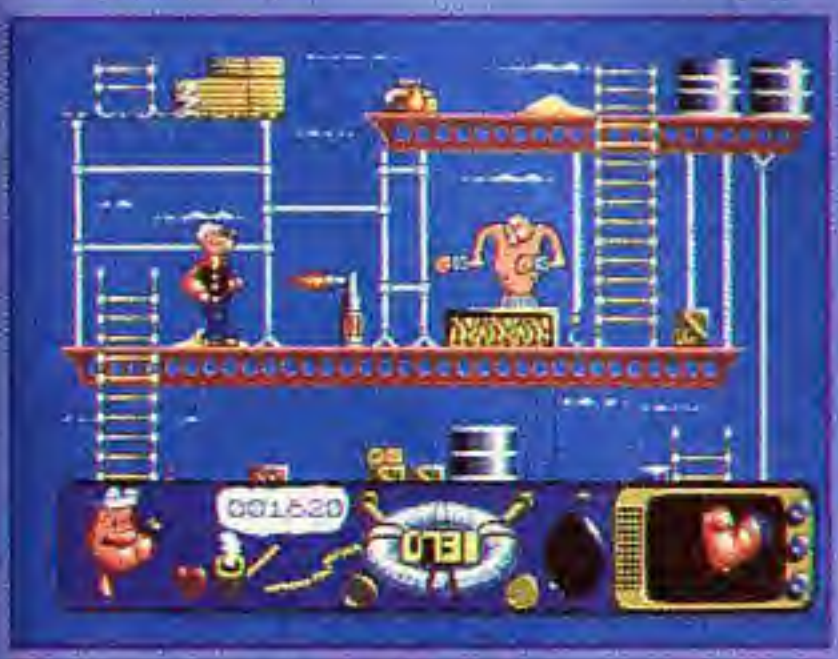
Auch wenn man bei Grandslam vier deutsch angeleitete Spiele für schlappe 59,- DM bekommt, so gehen doch nur zwei davon als Klassiker durch – die beiden anderen sind bloß alt. Zwar hat der Zahn der Zeit auch bei der (stark strategischen) U-Boot-Simulation **Hunt for Red October** schon kräftig zugebissen, trotzdem ist das Gameplay dieser Buch-/Filmversetzung noch eine Klasse für sich. Das gleichnamige Actiongame hingegen ist nicht ohne Grund im Softwaremeer untergegangen, und die Action-Filmkonvertierung **The Running Man** ist auch eher zum Davonlaufen. Dafür bieten die **Chambers of Shaolin** nach wie vor asiatischen Kampfsport vom Feinsten: über das Preis-/Leistungsverhältnis der Sammlung kann man also nicht meckern.

Alle Mann auf Tauchstation: Hunt for Red October – The Action Game

Das waren noch Kämpfe: Chambers of Shaolin

KIDS RULE O.K.

Klar, daß die Budgetschmiede Alternative Software Kinder an der Macht sehen will – Erwachsene würden für diese drei Schrottspiele mit Sicherheit keine 39 Steine lockermachen! Ob das Teil nun **Popeye 2**, **Postman Pat 3** oder **Sooty & Sweep** heißt, stets bekommt man nur Plattformen der plattesten Art vorgesetzt. Zwar rücken auch die Billigheimer mit einer deutschen Anleitung für ihre popeligen Hüpfer heraus, doch wer braucht die schon? Und wer nun meint, er brauche unbedingt diese Sammlung, der kann zumindest nicht sagen, daß wir ihn nicht gewarnt hätten...



Da haben wir den Spinat: Popeye 2

EXCELLENT GAMES

Nomen est omen, oder doch zumindest fast: Drei der vier Progis, die Beau Jolly hier für 89 Mäuse unters Volk streut, sind wahrhaftig exzellent! Da hätten wir einmal den göttlichen Stratego-Klassiker **Populous II**, dann das tolle **Archer MacLean's Pool** mit seinen vielen Optionen und dem drehbaren Vektor-Tisch sowie **James Pond 2**, das den meisten aktuellen Jump & Runs immer noch locker davonhüpft. Der Ausreißer ist **Shuttle**, die überkomplexe NASA-Simulation, an der wohl nur ausgebildete Astronauten ihre Freude haben. Alles in allem eine wirklich feine Compilation, zumal die Anleitungen deutsch und die Spiele am A1200 problemlos lauffähig sind.

Immer noch göttlich: Populous II

Für Filzläuse: Archer MacLean's Pool

THE MANAGER

Bei Starbyte gibt es derzeit für 69,-DM dreimal Wirtschaftsstrategie und einmal Sportmanagement, alles Eigenproduktionen und daher komplett in Deutsch. Der Sportler nennt sich **Starbyte Supersoccer** und wurde einst nur vom Fußballkönig „Bundesliga Manager Prof." geschlagen, an wirtschaftlichen Weisheiten sind die Kohlebergwerke von **Black Gold** und die Brummis des Speditionsspektakels **Transworld** vertreten; mit **Invest** kommen schließlich noch die Börsenhaie zu ihrem Recht. Nun sind die Spiele zwar allesamt recht tiefgründig, sehen aber von der Präsentation her mittlerweile auch schon so alt aus, wie sie tatsächlich sind. Hinzu kommt, daß sich die drei Finanzgenies inhaltlich recht ähnlich sind, dennoch stimmt der Gegenwert fürs Geld.

Und ewig rollen die Räder: Transworld

Der fliegende Adel: Red Baron

THE LORDS OF POWER

Doch, die vier Lords von UBI Softs Power-Sammlung müssen fraglos zum Simulanten- bzw. Strategen-Hochadel gerechnet werden! Da hätten wir zum einen die Doppeldecker des schon namentlich adeligen **Red Baron**, dann Sid Meiers schier geniales Eisenbahner-Epos **Railroad Tycoon**, die prächtigen U-Boote von **Silent Service II** sowie last not least den **Perfect General**, eine zwar nicht ganz perfekte, aber doch ganz ausgezeichnete Konfliktsimulation. Für so viel Hochklassiges ist denn auch der stolze Preis von 109,- DM gerechtfertigt, außerdem liegen (bis auf den Roten Baron, der nur mit einer deutschen Anleitung aufwartet) alle Programme in ihren komplett deutschen Versionen vor. Schade nur, daß Amiganer mit A4000 hier nicht mitpowern dürfen.

Zug um Zug ein Hochgenuß: Railroad Tycoon

SPECIAL EDITION

Zum guten Schluß noch ein besonderer Leckerbissen für Flipper-Fans: Bei 21st Entertainment hat man jüngst die beiden digitalen Kult-Flipper **Pinball Dreams** und **Pinball Fantasies** (der Nachkugler) samt deutscher Anleitung in eine Box gesteckt und will nun 89 Silberbälle dafür haben. Das scheint zunächst nicht gerade preisgünstig zu sein, doch wenn man bedenkt, daß hier insgesamt acht verschiedene Tische warten, einer schöner als der andere?! Grafik und Sound sind astrein, und das Verhalten der Kugel auf bzw. in den zahllosen Rampen, Bumpern und Löchern wird an Realismus nur von den Geräten in der Eckkneipe übertroffen. Einziges Problem bei diesem Doppelpack: Welcher Pinball Wizard hat nicht schon zumindest eines dieser genialen Programme daheim? (ml)

Eine kugelrunde Sache: Pinball Fantasies

Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Combat Classics 2	super	3	99,– DM	Empire	Simulation
Dreamlands	gut	3	89,– DM	Silmarils	Abenteuer/Strategie
Excellent Games	super	4	89,– DM	Beau Jolly	Mixtur
Grandslam Classics	mittel	4	59,– DM	Grandslam	Mixtur
Kids Rule O.K.	schwach	3	39,– DM	Alternative	Plattform
Now that's what I call Games 1	mittel	100	59,– DM	Multimedia	Mixtur
Now that's what I call Games 2	mittel	100	59,– DM	Multimedia	Mixtur
The Lords of Power	super	4	109,– DM	UBI Soft	Simulation/Strategie
The Manager	gut	4	69,– DM	Starbyte	Wirtschaftssimulation
Special Edition	super	2	89,– DM	21st Entertainment	Flipper

Budget-Bühne SPECIAL

NEUES VON KOMPART

In unserem Spartheater gibt's heute eine ganz spezielle Aufführung: fünf Games von Kompart, vier davon sind trotz des allgemeinen Preises von nur 29 Märkern echte Neuerscheinungen! Da mußten wir natürlich ausnahmsweise auch hier zur Bewertung schreiten...

SUMMER CAMP

Das Sternenbanner eines US-Sommercamps wurde gemopst – ein klarer Fall für Maximus Maus, der jetzt durch vier große Levels hüpfen muß, um das gute Stück wiederzubeschaffen. Dabei machen ihm comicartige Truthähne, Robbis und Hubschrauber das Leben schwer, andererseits gibt's Extras für mehr Energie, Leben etc. So einfallslos das Ganze klingt, so wirr spielt es sich leider auch; dazu kommen eine unterdurchschnittliche Präsentation und die hakelige, unpräzise Steuerung. Zusammen macht das **31 Prozent**.

Dann lieber hitzefrei: Summer Camp

WINTER CAMP

Hier verschlägt es unseren Mäuserich ins Winterlager; in sechs Levels muß er unter Zeitdruck z.B. ein Schlittschuhrennen absolvieren, sich mit Bären eine Schneeballschlacht liefern oder Fische und Urlauber aus akuten Notlagen befreien. Erschwert werden die Heldentaten durch im Weg stehende Eisbären, Pinguine und Touristen, zur Erleichterung findet man nützliche Dinge wie Sprungfedern oder Bomben. Grafik und Sound sind halbwegs annehmbar, inhaltlich haben die Programmierer auf Altbewährtes (Joystickrütteleien etc.) gesetzt. Kurzfristig weiß die biedere Mausmannskost aber zu gefallen, somit verteilen wir großzügige **56 Prozent**.

Erträgliche Mäuse-Olympiade: Winter Camp

MEGA MOTION

Bei dieser Knobelei müssen in 100 screenfüllenden Levels die untereinander verbundenen, ständig um das gerade angeklickte Bällchen rotierenden Kugeln per Maus zum Ausgang dirigiert werden. Zusätzliche Würze bringen Spezialsteine, die den Weg zum Ziel versperren, ins Spiel, und der fetzige Soundtrack läßt den Tüftler gnädig über die spartanische Grafik hinwegsehen. Alles in allem ein recht ordentliches Knobelspielchen, das sich seine **62 Prozent** ehrlich verdient hat.

Knobeln wie in alten Zeiten: Mega Motion

HYPERION

Im Stil des 3D-Ballerklassikers „Virus" darf hier ein aus Polygonen bestehendes Raumschiff über eine leicht ruckelnde Planetenoberfläche manövriert werden, um in ingesamt zehn Missionen alle Feindstellungen zu eliminieren. Das Spielprinzip ist also schon etwas älter, ebenso betagt erscheint auch die Präsentation, und die Maussteuerung ist zudem relativ kompliziert ausgefallen. Wer solche Games liebt, wird Hyperion zwar trotzdem mögen, aber mehr als **52 Prozent** waren beim besten Willen nicht drin.

Ballern wie in alten Zeiten: Hyperion

CREATURES

Das Glanzstück des Tages ist zugleich ein alter Bekannter: Bereits im Märzheft des letzten Jahres tobte das Knuddelvieh Clyde Radcliffe von Thalamus ballernd und knobelnd über wunderschön gezeichnete und animierte Plattformen. An seinen Qualitäten hat sich durch die Preissenkung nichts geändert, folglich belassen auch wir es bei satten **70 Prozent**. (mic)

Nicht neu, aber gut: Creatures

USER CLUB

AMIGA-POWER & AMIGA TOOL PACK

Neues Digi-Werkzeug

Erst im Dezember haben wir hier ein nützliches Anwenderpaket aus dem Media-Verlag vorgestellt, schon sind wieder zwei neue Utility-Compilations am Markt – kann da die Qualität noch mit der Quantität schritthalten?

AMIGA-POWER

Das Power-Paket der fleißigen Allgäuer beinhaltet für knapp 90 Märker immerhin gleich sieben Disketten. Tatsächlich sind aber zwei Scheiben mit durchaus nicht überragenden Musikstücken belegt, eine weitere geht für eine Handvoll mäßiger „DPaint"-Grafiken drauf, womit sich das Angebot an richtigem „Werkzeug" auf vier Disks beschränkt: **Transdat 2.0** soll englische, französische, italienische und spanische Texte ins Deutsche übersetzen, wofür man 2 MB RAM-Speicher oder wenigstens eine Festplatte benötigt. Braucht Ihr aber nicht extra anzuschaffen, denn dem Endergebnis ist der ursprüngliche Sinn kaum noch anzumerken: grammatikalische Fehler und wirre Stilblüten sind an der Tagesordnung. Besser gefällt die Dateiverwaltung **Multidat 2.12**, denn das Programm eignet sich prima zur Archivierung von Video- oder CD-Sammlungen, hat eine Druck-Option und läßt sich gut per Maus bedienen. Darüber freuen werden sich allerdings nur Besitzer älterer Amigas (A500/A2000) mit Kickstart 1.3, denn ab Kick 2.0 arbeitet der Datenmulti nicht mehr fehlerfrei. Der **Vokabeltrainer** wiederum verträgt sich zwar auch mit A600/A1200, läßt sich aber nicht ohne weiteres auf die Festplatte nageln und ist optisch so anspruchslos geraten, daß damit höchstens Grafik-Masochisten pauken wollen. Tja, und die letzte Disk ist für fünf Games reserviert, bei denen es sich um primitive Knobeleien und Glücksspielchen auf unterstem PD-Niveau handelt.

AMIGA TOOL PACK

Hier wird zwar Besseres geboten, jedoch zu einem unverschämten Preis: Knapp 220 Märker will man in Scheidegg für sieben Anwendungen haben, die allesamt aus dem PD-Pool stammen! Das **Anti Virus**-Paket hilft beim Kampf gegen lästiges Bit-Ungeziefer, das **Druck Studio** bringt Grafiken sauber zu Papier, mit der **Dateiverwaltung** lassen sich Adressen oder Videokassetten ordnen, das **Schulpaket** enthält brauchbare Lernprogramme, und **Tetra Copy** verrichtet seinen Dienst, während sich der User die Zeit mit einer Runde „Tetris" vertreibt. Mit **Free Paint** liegt zwar auch ein hervorragendes Malprogramm bei, doch enthalten die drei beigefügten Grafikdisks allesamt nur Bilder im HAM-Format – und damit kann Free Paint leider nix anfangen! Ähnlich schludrig sieht's bei **Text Plus V3.0** aus, denn diese Textverarbeitung vermag zwar beim Handling zu überzeugen, doch haben wir es hier offensichtlich mit der abgespeckten PD-Variante zu tun, die alle paar Sekunden dazu auffordert, man möge doch bitte die Sharewaregebühr bezahlen und so die Vollversion erwerben. Zu allem Überfluß kann Text Plus wiederum die beigelegten Printerfonts nicht verdauen, gedruckt wird nur in den Drucker-eigenen (und damit recht wenigen) Schriften. Hinzu kommt noch, daß auch hier bei vielen Progis die HD-Installation Zicken macht.

FreePaint

FAZIT

Das erste Paket ist sein Geld nicht wert, das zweite schon gar nicht – selbst wenn man sich hier mit der Programmauswahl mehr Mühe gegeben hat. Also Finger weg! (rl)

Multidat 2.12

Gambling à la Amiga-Power: Waltermat

Amiga-Power
Überwiegend sinnlose Programm-Sammlung
Preis: ca. 89,- DM

Amiga Tool Pack
Horrend überteuerte Utility-Sammlung mit Macken
Preis: ca. 219,- DM

Bezug: Media-Verlag
Waldweg 5
88175 Scheidegg
Tel.: 0 83 87/80 52

EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE: PCMCIA

USER CLUB

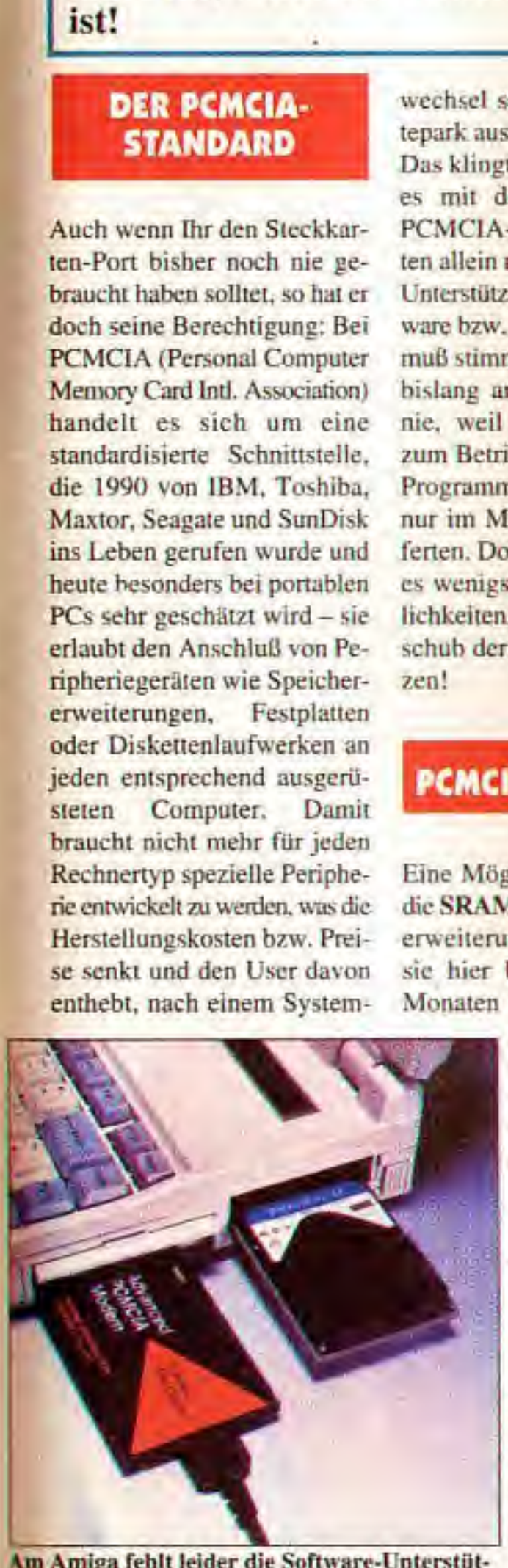
Wer einen A600 oder A1200 besitzt, dem ist sicherlich schon mal diese Erweiterungsschnittstelle mit dem ominösen Kürzel PCMCIA aufgefallen – hier erfahrt Ihr, wofür der vielseitige Slot gut ist!

DER PCMCIA-STANDARD

Auch wenn Ihr den Steckkarten-Port bisher noch nie gebraucht haben solltet, so hat er doch seine Berechtigung: Bei PCMCIA (Personal Computer Memory Card Intl. Association) handelt es sich um eine standardisierte Schnittstelle, die 1990 von IBM, Toshiba, Maxtor, Seagate und SunDisk ins Leben gerufen wurde und heute besonders bei portablen PCs sehr geschätzt wird – sie erlaubt den Anschluß von Peripheriegeräten wie Speichererweiterungen, Festplatten oder Diskettenlaufwerken an jeden entsprechend ausgerüsteten Computer. Damit braucht nicht mehr für jeden Rechnertyp spezielle Peripherie entwickelt zu werden, was die Herstellungskosten bzw. Preise senkt und den User davon enthebt, nach einem Systemwechsel seinen halben Gerätepark ausmustern zu müssen. Das klingt gut, doch leider ist es mit dem Anschluß von PCMCIA-genormten Anbauten allein nicht getan, auch die Unterstützung seitens der Software bzw. des Betriebssystems muß stimmen – und das tat sie bislang am Amiga praktisch nie, weil die Hersteller die zum Betrieb nötigen Treiber-Programme samt und sonders nur im MS-DOS-Format lieferten. Doch mittlerweile gibt es wenigstens ein paar Möglichkeiten, den PCMCIA-Einschub der „Freundin" zu nutzen!

PCMCIA AM AMIGA

Eine Möglichkeit wären z.B. die **SRAM/PSRAM**-Speichererweiterungen, doch wurde sie hier bereits vor einigen Monaten ausführlich abgehandelt. Daher zu diesem Thema nur soviel: Die ehemals sündteuren RAM-Kärtchen sind wegen der stark gesunkenen Preise nun eine gute Sache für Besitzer eines 600ers; am A1200 sollte statt dessen ein ausgewachsener 32- Bit-Speicher für den Expansionport bevorzugt werden, da die 16-Bit-Architektur der PCMCIA-Schnittstelle die 32-Bit-Hardware des 1200ers unnötig ausbremst.



Am Amiga fehlt leider die Software-Unterstützung für solche Mini-Modems

Wer sein Geld lieber in schnelle Massenspeicher investiert und den ab Werk vorgesehenen Intern-Einbau einer Festplatte scheut (vielleicht, weil dort schon so ein Teil sitzt), der liegt mit dem **Overdrive**- bzw. **Amiquest**-Controller richtig. Beide finden am PCMCIA-Port Anschluß, beherbergen im formschönen Gehäuse eine AT-Bus-Harddisk beliebiger Kapazität und sind, da problemlos an- und absteckbar, transportabel und damit als Wechselfestplatte zu gebrauchen.

Eine PCMCIA-Festplatte am A1200

Anschlußfreudige Amiganer dürfen ihren A600/1200 neuerdings auch in Ethernet-Rechnernetze integrieren. Die Treibersoftware der **I-Card** unterstützt alle gängigen Netz-Protokolle (u.a. TCP/IP für den Betrieb mit Novell Netware) und gewährleistet somit den einfachen und sicheren Datenaustausch mit anderen Netz-Teilnehmern.

Für Zocker interessanter wären freilich die von Commodore versprochenen PCMCIA-Spielmodule. Auf Messen konnte man sich zwar vereinzelt von der Existenz dieser äußerst praktischen, weil nicht mit Nachladepausen behafteten Datenträger überzeugen, aber zu kaufen gibt's die steilen Teile halt noch immer nicht... (rl)

I-Card

Ethernet-Netzwerkkarte für A600/1200.
Preis: ab ca. 540,– DM inklusive Sana II-Treibersoftware (unt. z.B. TCP/IP-Protokoll) & Netzteil.

Info & Bezug
Fa. BBM,
Tel.: 05 31 / 27 30 90

Overdrive bzw. Amiquest

HD-Controller für A600/1200. Unterstützt werden 3,5"- bzw. 2,5"-Festplatten mit AT-Bus-Anschluß. **Preis**: ab ca. 170,– DM.

Info & Bezug
Fa. Telmex,
Tel.: 0 80 24 / 80 17

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS

BESTELLCOUPON

○ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!) ○ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.– DM Ausland) nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Datum/ _____

Unterschrift: _____

Bestelladresse
Hardware-Software
und noch mehr
MANFRED BERGLER
Fodermayrstraße 24
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

SEITEN HIEBE

„Das flackernde Inferno" flackert weiter: Im letzten Heft riefen wir Euch dazu auf, Eure Meinung zur jüngsten Computerspiel-Niedermache im TV kundzutun – und dieser Aufruf verhallte nicht ungehört! Hier kommen also einige Eurer infernalischen Statements zum heiklen Thema...

Ehe sie kommen, kommt aber noch ein harscher Tadel unsererseits an Eure Adresse: Diese löbliche Reportage, die jedem interessierten TV-Glotzer und Boulevardblattleser mit profunder Halbbildung zustimmende „Jawoll-so-isses"-Ausrufe entlocken mußte, hat anscheinend nur Euren Widerspruchsgeist geweckt. Nicht einer von Euch hat sich knallhart eingestanden, daß er sein junges Leben mit sinnlosem, ja sogar gefährlichem Schnickschnack vertrödelt! Kaum jemand wurde bewußt, daß ob der grausamen Ballerorgien, die er da tagtäglich am Bildschirm feiert, sein Spielerherz einfach verhärten muß! Nicht ein einziger Leser ist mit schamvoll geröteten Ohren in sich gegangen und hat sich vorgenommen, fürderhin nur noch Schiller und Goethe zu lesen anstatt Anleitungen zu digitalem Teufelszeug! Da seht Ihr mal, wie weit es durch diese furchtbaren Computerspiele schon mit Euch gekommen ist...

Jetzt aber Ernst beiseite: Wer die tendenziöse Meinungsmache in der ARD verfolgt hat, mußte ja praktisch Joachims Kritik ungeteilt zustimmen – und so zieht sich denn die berechtigte Empörung wie ein roter Faden durch Eure Zuschriften. *„Vollkommen übertriebene Sendung!"* mosert zum Beispiel Karsten Heinze aus Neustadt. Und Siegfried Lange aus München befindet: *„Sehr oberflächlich recherchiert und zu billige Verallgemeinerungen."* Tja, Siegfried, wer benötigt schon Sachkenntnis, solange er nur über einen erklecklichen Fundus an gesunden Vorurteilen verfügt? Ganz zu schweigen davon, daß zuviel Sachkenntnis ja nur das Feindbild verzerrt. *„Wenn diese Reportage von hochbezahlten Reportern gemacht wurde, muß man sich fragen, warum man Gebühren zahlt!"* fragt sich und uns Thomas Kempe aus Aislingen. Na ja, vielleicht, damit noch mehr solche Reportagen von noch mehr hochbezahlten Reportern gemacht werden können? Schrecklicher Gedanke!

Bei Markus Dahlbokum aus Bad Nauheim hing gar der Haussegen kurze Zeit schief, denn er hatte sich zusammen mit seinem Vater vor die Glotze gesetzt, und der *„...hat dieses total verzerrte Bild der Computerwelt sofort geglaubt. So hat es mich eine Menge Arbeit gekostet, ihn davon zu überzeugen, daß es nicht nur brutale Games gibt..."* Was an Spielen wie „Monkey Island" oder „Der Patrizier" denn bitteschön brutal oder gewaltverherrlichend sein soll, das hätte auch Annette Goldberg aus Geesthacht gern gewußt; sie meint außerdem: *„Und selbst wenn jemand gerne vor dem Bildschirm Schiffe versenkt oder Aliens vernichtet, muß er deswegen doch nicht gleich ein Rambo sein. Verdammtes Schubladendenken!"* Womit sie natürlich vollkommen recht hat, doch ist es nicht verwunderlich, wenn sich ein Kopf und eine Schublade mitunter wie magisch anziehen – nämlich dann, wenn beide aus demselben Stoff bestehen: dem, aus dem die Bäume sind.

Sebastian Köck dagegen hat sich diesen TV-Genuß von vornherein erspart: *„Deinem Artikel entnehme ich aber, daß ich gut daran tat, da ich sonst ja heute schon drei Kindergärten angezündet oder mit meinem Dreirad Passanten überfahren hätte..."*. Wenn nicht noch Schlimmeres, Sebastian, wir wissen ja jetzt, wozu Ihr kleinen Bestien so fähig seid! Kleine Bestien wie auch Du, Oliver Tacke aus Wolfenbüttel, denn Du würdest gerne die bedauernswerten „Inferno"-Redakteure *„zuerst mit Blanka in einen Käfig setzen, dann mit meinem Alien 3-Flammenwerfer rösten, mit Broks Keule einen überziehen, mit meiner Laserkanone durchlöchern und ihnen dann mit meiner Mariopuppe den Rest geben. Wie sich das eben so für einen gewalttätigen Compi-Spieler gehört!"* Ebenfalls mit heiligem Zorn reagiert Igor Vucinic aus Rinteln: *„Für mich war diese Sendung eine Verhohnepiepelung aller Computerbesitzer – wehrt Euch!"*

Gut gebrüllt, Löwe! Nur, welche Möglichkeiten gäbe es denn, dieses miserable Image vom gewalttätigen, verblödeten, kurz: vom durch und durch verhaltensgestörten Computer-Zocker etwas aufzupolieren? Den Fernseh-Machern ein paar Games schenken? Zu teuer. Ihnen ihre eigenen Sendungen 72 Stunden nonstop vorzuführen? Zu grausam. Also, was habt Ihr denn so an originellen Ideen in petto? Laßt uns daran teilhaben, und wir verlosen im Gegenzug wieder **drei wirklich total verblödende Games**, verblödender geht's gar nimmer! Bis ich von Euch höre, räume ich mal meine Gummizelle ein bißchen auf, falle ein paar Wärter an und zocke weiterhin am Compi – bei mir ist eh schon Hopfen und (Gehirn-) Schmalz verloren. Mit kollegialen Grüßen an alle anderen Digital-Irren da draußen im Lande,

Eure Waltraud

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Ergebnisse: 28. Spieltag

FC JOKER	–	Hammerfoot	3:0
Battle Kumpans	–	Opafun	2:0
Blue Beiß	–	Maniac Menschen	2:0
Berlin East/West	–	Langohrer SK	4:0
Austerwitz	–	Bodo Tiltners	1:2
Bummico	–	Un. Hofftschwer	3:1
Dragonfight	–	Wurm. Wolfschreck	3:4
AMS	–	Hardball Killers	4:0
Raschmehr	–	Indianerbones	3:1
Playpower	–	Might & Matschig	1:2

Der Volksmund sagt: „Ein Hammer am Fuß macht noch keinen Sommer!" Wie recht er damit hat, mußte Hammerfoot nun im Grasbrunner Joker-Stadion am eigenen Schienbein erfahren – als wir den Tabellendritten mit 3:0 in Grund und Rasen kickten!

Die Joker-Tabelle

	Mannschaft	Punkte	Tore
1)	Maniac Menschen	41:15	65:35
2)	Un. Hofftschwer	40:16	72:40
3)	Hammerfoot	39:17	69:38
4)	Opafun	37:19	68:35
5)	Might & Matschig	36:20	58:37
6)	Blue Beiß	36:20	56:36
7)	FC JOKER	35:21	61:47
8)	Berlin East/West	33:23	60:42
9)	Bummico	31:25	55:40
10)	Battle Kumpans	30:26	49:39
11)	Bodo Tiltners	28:28	53:47
12)	Raschmehr	27:29	55:49
13)	Langohrer SK	27:29	42:52
14)	Austerwitz	21:35	42:62
15)	Indianerbones	20:36	34:77
16)	Wurm. Wolfschreck	18:38	41:63
17)	Playpower	18:38	37:59
18)	AMS	16:40	30:59
19)	Dragonfight	14:42	30:70
20)	Hardball Killers	13:43	27:76

Frenetischer Beifall schallte von den mit 7.400 Fans besetzten Tribünen, als Gitti, Joker und Regnet den Ball ins gegnerische Netz katapultierten – frenetische Buhrufe dagegen, als Oskar eine gelbe Karte (samt Sperre) sah und dann auch noch Brork die Pappe gezeigt wurde. Zu Ausschreitungen kam es aber erst, als Regnet mit Rot bedacht wurde, dabei hatte der Kerl nur seinem Namen Ehre machen wollen und nach dem Treffer Sitting Bulls klassisches Regenballett aufgeführt. Außerdem zeigte sich kein Wölkchen am Himmel! Daß die furchtbaren Überschwemmungen in weiten Teilen Deutschlands dann praktisch zeitgleich einsetzten, konnte der Schiri doch gar nicht wissen...

Na, jedenfalls dümpeln unsere Schulden bei der Flutmarke von 300.000 Märkern, während der Pegelstand unseres Kontos immerhin auf 130.000 DM geklettert ist. 75 Prozent Einsatz und 13,– DM Eintritt gehören schließlich ebenso zu den aktuellen News wie der für März geplante Sieg des FC JOKER im Rentnerstadion von Opafun. Doch Planung ist halt nur der halbe Sieg, zumal wir die greisen Komiker beim ersten Treffen (daheim) bloß mit Mühe und Not 1:0 besiegen konnten. Aber wozu haben wir eigentlich Euch und unsere gewohnten sieben Fragen?

1) Wieviel Einsatz sollen wir gegen die Opas zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Transfers finden mangels Masse mal wieder nicht statt.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

Paarungen: 29. Spieltag

Opafun	– FC JOKER
Langohrer SK	– Dragonfight
Indianerbones	– Bummico
Might & Matschig	– Austerwitz
Hammerfoot	– Blue Beiß
Wurm. Wolfschreck	– Playpower
Bodo Tiltners	– Raschmehr
Hardball Killers	– Berlin East/West
Maniac Menschen	– AMS
Un. Hofftschwer	– Battle Kumpans

6) Der Eintritt interessiert uns diesmal nicht, den kriegt der greise Feind.
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 200.000 Steine) oder abbezahlen?

Ihr wißt schon, was Sache ist? Ihr habt eine frankierte Postkarte zur Hand? Ihr könnt mit einem Schreibstift umgehen? Dann immer her mit Euren Weisheiten! Wir zählen garantiert jedes Kärtchen aus, verfüttern die demokratische Mehrheitsmeinung an das Fußballmanager-Programm, und schon hat unser Verein (vielleicht) den verlorengegangenen fünften Tabellenplatz zurückerobert! Unabhängig vom Ergebnis, das Ihr wie immer im nächsten Heft erfahrt, verlosen wir jedoch wieder folgende Tollitäten unter sämtlichen Einsendern:

1 x Silent Service 2
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Shirt

So, jetzt malt Ihr noch unsere Adresse auf den Schrieb und befördert ihn mit einem gekonnten Fallrückzieher in den nächsten Briefkasten. Wie, Ihr wißt die Adresse nicht?! Hier steht sie doch groß und breit:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	19	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	19	17	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	22	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	–	v.	60.000
7)	Stockbisler	Mit	15	33	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	5	260.000
9)	Regnet	Mit	16	g.	220.000
10)	Celal	Mit	12	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	13	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	–	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	g.	140.000
14)	Stein	Ang	9	30	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

Wial Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11 / 80 79 / 82 73
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1MB	34,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	54,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1MB A500/PLUS/600/2000	**69,90**
APOCALYPSE DT. ANL. 1MB	49,90
A-TRAIN 1MB KOMPL. DT.	79,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1MB	45,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	65,90
BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1MB	75,90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB	66,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	44,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BLASTER DT. ANL. 1MB	49,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1MB	57,90
EISHOCKEY MANAGER UM EDITION INCL. VHS-VIDEO BUNDESLIGA SAISON 92/93	**89,90**
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1MB	69,90
BURNING RUBBER	54,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN II 1MB	**69,90**
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1MB	**59,90**
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1MB	65,90
COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2	69,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/ F 19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANL.	**54,90**
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	**54,90**
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	**49,90**
DAS SCHWARZE AUGE DISK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1MB	49,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1MB	[illegible]
DENNIS DT. ANL.	**49,90**
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	**69,90**
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49,90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANL.	49,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1MB	59,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELITE 2 – FRONTIER KOMPL. DT. 1MB	**59,90**
ELYSIUM KOMPL. DT. 1MB	59,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1MB	79,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1MB	65,90
F-117A NIGHTHAWK DT. ANL. 1MB	59,90
FANTASTIC DIZZY	**49,90**
FATMAN – CAPED CONSUMER – DT. ANL.	**49,90**
FLASHBACK KOMPL. DT. 1MB	59,90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL.	59,90
GLOBAL DOMINATION	**56,90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1MB	49,90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1MB	54,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1MB	59,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. 1MB	59,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1MB	**75,90**
HANNIBAL KOMPL. DT. 1MB	75,90
HIRED GUNS DT. ANL.	55,90
HISTORYLINE 1914 – 1918 DT. 1MB	79,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATL. – KOMPL. DT. 1MB	69,90
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	62,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JONATHAN KOMPL. DT. 1MB	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1MB	59,90
MICRO MACHINES DT. ANL.	**49,90**
K240 DT. ANL. 1MB*	59,90
KINGMAKER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL.	49,90
LEGACY OF SORASIL DT. ANL. 1MB*	54,90

AMIGA

LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1MB	79,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	139,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. 1MB	65,90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59,90
MEAN ARENAS	49,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MR. NUTZ DT. ANL.	**59,90**
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	64,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. 1MB	**59,90**
PATRIZIER KOMPL. DT. 1MB	75,90
PENTHOUSE – HOT NUMBERS – DT. ANL.	29,90
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1MB	59,90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1MB	69,90
PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1MB	49,90
PRIME MOVER DT. ANL.	59,90
RUGBY DT. ANLEITUNG 1 MB*	59,90
TERMINATOR 2 ARCADE GAME – JUDGEMENT DAY – DT. ANL. 1MB	**54,90**
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
RYDER CUP DT. ANL.	**59,90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB*	65,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1MB	65,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1MB	75,90
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
TORNADO DT. HANDB. 1MB	**65,90**
SPACE HULK DT. ANL. 1MB	65,90
STARDUST DT. ANL. 1MB	39,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49,90
SUPERFROG DT. ANL. 1MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1MB	65,90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1MB	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1MB	**39,90**
TURRICAN 3 1MB	39,90
URIDIUM 2 DT. ANL. 1MB	49,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1MB	79,90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1MB	59,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1MB	69,90
WIZ'N'LIZ DT. ANLEITUNG DT. ANL. 1 MB	59,90
WONDERDOG DT. ANL. 1MB	49,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB	39,90
YO! JOE! DT. ANL.	59,90
ZOOL 2 DT. ANL. 1 MB	**54,90**

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1MB	59,90
688 ATTACK SUB	19,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN	19,90
AGONY – PSYGNOSIS –	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
AMNIOS	15,90
ARMOUR GEDDON – PSYGNOSIS –	29,90
BANE OF COSMIC FORGE – WIZARDRY 6 – 1MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BIRDS OF PREY	**34,90**
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BLUES BROTHERS	**24,90**
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CAPTIVE	19,90
CASTLES KOMPL. DT. 1MB	34,90
B 17 FLYING FORTRESS – MICROPROSE – 1MB	**39,90**
CHAMPIONS OF KRYNN – SSI –	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1 / VENUS / JAMES POND / GHOULS N GHOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1MB	59,90

AMIGA Sonderposten

CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COVERT ACTION – MICROPROSE – 1MB	29,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	**24,90**
CREATURES	19,90
DOG FIGHT – MICROPROSE – 1MB	**39,90**
CRUISE FOR A CORPSE DT. ANL. 1MB	29,90
CYCLES – MOTORRADRENNEN –	29,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1MB	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT.	**19,90**
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DR. DOOMS REVENGE	19,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	29,90
ELITE 1 1MB	**29,90**
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB	34,90
F29 RETALIATOR	**29,90**
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
PITFIGHTER	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX – MICROPROSE – 1MB	34,90
FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS –	29,90
GEM'X	29,90
GOLF – MICROPROSE – 1MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	**29,90**
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1MB	**29,90**
GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB	29,90
HÄGAR – THE HORRIBLE –	24,90
HARD NOVA	29,90
HARPOON VERS. 1.21 DT. ANL. 1MB	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WITCHLORD	19,90
HILL STREET BLUES	29,90
HOOK	**29,90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANAPOLIS 500	29,90
INVEST KOMPL. DT. 1MB	19,90
ISHAR 1 1MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	29,90
JAGUAR XJ220 DT. ANL. 1MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – 1MB	**39,90**
KICK OFF 2	19,90
KINGS QUEST 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB	39,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LOOM – LUCASFILM – 1MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1MB	**39,90**
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POOL OF DARKNESS – SSI –	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
SIM ANT	**34,90**
P.P. HAMMER	19,90
PREMIER MANAGER 1MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUSH OVER	24,90
QWAK DT. ANL.	29,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1MB	34,90
STARBYTE COMPILATION INCL. BLACK GOLD/WINZER/SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB	19,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1MB	29,90
ROBOSPORTS 1MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
R-TYPE 2	15,90
RVF HONDA DT. ANL.	24,90

AMIGA Sonderposten

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
SHUTTLE 1MB	29,90
SILENT SERVICE 2 – MICROPROSE – 1MB	34,90
SILLY PUTTY	**29,90**
SIM EARTH 1MB	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB – SIERRA –	29,90
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – 1MB	34,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	**29,90**
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	19,90
STELLAR 7 – SIERRA –	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	**29,90**
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
THE PLAGUE	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M 1MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	**19,90**
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL 1MB	**29,90**
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL 1MB	12,90
VIRGIN COMPILATION INCL. DUNE 1/FLOOR 13/ LURE OF TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS.	**29,90**
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1MB	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WOLFCHILD	**29,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	**29,90**
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC KRACKEN	29,90
ZOOL DT. ANL. 1MB	29,90
ZYCONIX	19,90

Abgabe nur so lange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
CASTLES II DT. ANL.	**79,90**
D/GENERATION DT. ANL.	49,90
DANGEROUS STREETS	**59,90**
DEEP CORE	54,90
JAMES POND 2	59,90
LABYRINTH OF TIME	**89,90**
LIBERATION	**65,90**
MEAN ARENAS*	54,90
MORPH	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69,90
PIRATES GOLD DT. ANL.	**69,90**
SENSIBLE SOCCER*	49,90
TROLLS	55,90
WHALES VOYAGE	54,90
ZOOL DT. ANL.	54,90

AMIGA 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	**59,90**
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59,90
BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG	59,90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49,90
DENNIS DT. ANL.	**59,90**
FATMAN – CAPED CUSTOMER – DT. ANL.	**49,90**
JURASSIC PARK	54,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT.*	**79,90**
PINBALL FANTASIES	**65,90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	**79,90**
SOCCER KID DT. ANL.	**69,90**
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL.	**79,90**
TFX TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH*	82,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	54,90

Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A500	159,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000	219,00
AMIGA MAUS ALFA DATA MK II	29,90
BOX 10 STÜCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STÜCK 5,25" DISKETTEN	19,90
GRAVIS GAME PAD	38,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware	74,90

Leerdisketten

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	13,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

Februar

Am Dienstag, dem **1. Februar**, geht es auf **Südwest 3** bei den „Beiträgen zur informationstechnischen Grundbildung" von 10.20 bis 10.50 Uhr um die historische Entwicklung vom Rechenautomaten zum heutigen Computer.

Ein paar Stunden später, nämlich von 14.30 bis 14.59 Uhr, zeigt **Südwest 3** „Registrieren, Reagieren" zum Thema Messen und Steuern mit dem Rechner.

Einen weiteren „Beitrag zur informationstechnischen Grundbildung" mit dem Thema „Dokumente aus Plastik – Chipkarte 2000" bringt **Bayern 3** am Mittwoch, dem **2. Februar**, von 9.45 bis 10.15 Uhr.

Am Sonntag, dem **6. Februar**, schlägt **Hessen 3** zwischen 17.45 und18.30 Uhr mit der Sendung „In Sachen Bildung – Medien, Monster, Möglichkeiten" zu, in der u.a. allerlei Experten die „Bedrohung" durch neue Informationstechniken diskutieren werden.

Bei **Südwest 3** werden am Montag, dem **7. Februar**, von 14.30 bis 14.59 Uhr „Daten auf den Weg gebracht". Konkret gemeint ist die DFÜ im ISDN-Zeitalter.

Am selben Tag läuft auf dem Satellitensender **Deutsche Welle TV** von 23.30 bis 0.00 Uhr das Porträt „Konrad Zuse – Der Erfinder des Computers".

Die Frage, warum Kollege Compi der „Diener mehrerer Herren?" ist, beantwortet **Südwest 3** am Dienstag, dem **8. Februar**, von 10.20 bis 10.50 Uhr.

Bayern 3 erzählt dagegen am Mittwoch, dem **16. Februar**, von 20.15 bis 21.00 Uhr den alten Fischerwitz „Der Mensch im Datennetz".

Jeden **Montag** gibt es um ca. 15 Uhr in der Sendung „Bim Bam Bino" auf dem **Kabelkanal** ein Special über „Computer & Technik".

Immer wieder **samstags**, von 7.55 bis 8.20 Uhr, zeigt **RTL plus** „Comix" mit Neuigkeiten aus der Comic-, Computerspiel- und Kinoszene.

Auf **Südwest 3** und **Bayern 3** stehen im Februar folgende Beiträge der Reihe „Telekolleg-Datenverarbeitung" an:
„Prozeßdatenverarbeitung" – Fertigung im Griff (**7. Februar**)
„Automatisierungstechnik" (**14. Februar**)
„Robotertechnik, CNC" (**21. Februar**)
„CAD-Technik" (**28. Februar**)
Sendetermin ist bei Südwest 3 immer am jeweiligen Montag von 8.30 bis 9.00 Uhr, Wiederholungen gibt es am gleichen Tag von 17.00 bis 17.30 Uhr und am darauffolgenden Samstag von 10.30 bis 11.00 Uhr. Bayern 3 zeigt die Folgen jeweils montags, 9.00 bis 9.30 Uhr, sowie als Wiederholung am Nachmittag von 16.30 bis 17.00 Uhr und samstags von 14.30 bis 15.00 Uhr.

Der zweimonatliche „Computertreff" ist auch mal wieder angesagt: Auf **Südwest 3** am Donnerstag, dem **3. Februar**, von 14.30 bis 14.55 Uhr und auf **Bayern 3** am Sonntag, dem **13. Februar**, von 17.05 bis 17.30 Uhr.

Am Dienstag, dem **9. Februar**, startet **Nord 3** um 22.15 Uhr die fünfteilige Serie „Eine Maschine verändert die Welt – Wie die Computer rechnen lernten". Sie beginnt mit einem historischen Überblick, der die „analytische Maschine" des Engländers Charles Babbage ebenso kurz streift wie Konrad Zuses Rechner für den Flugzeugbau und die Decodiermaschine „Colossus" des exzentrischen Mathematikers Alan Turing. Die zweite Folge wird am **15. Februar** zwischen 22.15 und 23.00 Uhr ausgestrahlt, die Teile 3 bis 5 kommen im März.

Der allmonatliche „Computerclub" auf **West 3** ist am Sonntag, dem **20. Februar**, von 12.00 bis 12.45 Uhr geöffnet.

„Neues... Die Computershow" gibt s wieder am Montag, dem **28. Februar**, von 19.30 bis 20.00 Uhr auf **3 Sat**.

Radio Bremen berichtet am Mittwoch, dem **2. Februar**, von 15.05 bis 16.00 Uhr über „Visionen vom Lernen 2000: Multimedia – Technik und Kritiker".

Wer seine Meinung zu der interessanten Frage „Brauchen Kinder Computer?" öffentlich kundtun möchte, dem bietet **HR 1** am Samstag, dem **5. Februar**, von 10.05 bis 11.00 Uhr die Gelegenheit dazu. Die Telefonnummer lautet: 069/15 56 86.

Am Donnerstag, dem **24. Februar**, geht es auf **WDR 5** von 14.30 bis 15.00 Uhr um die „Ölkatastrophe im Computer – Wie sich Ozeanographen auf den Ernstfall vorbereiten".

Montags um 14.40 Uhr kommt auf **Radio ffn** „Der kleine Computer".

Ebenfalls **montags** um 17.40 Uhr sendet **Radio Mainwelle Bayreuth** die „Computerecke".

Samstags zwischen 16.30 und 17.00 Uhr ist die Sendereihe „Forschung aktuell" auf dem **Deutschlandfunk** ganz auf die Themen Computer und Kommunikation ausgerichtet.

Zweimal im Monat, und zwar immer **montags** von 16.30 bis 17.00 Uhr, gibt es auf **Bayern 2** „Fatal-Digital", das Computermagazin der Jugendsendung „Zündfunk".

Am Montag, dem **14. Februar**, von 15.05 bis 15.35 Uhr sendet **NDR 4** den „Club-Online".

Die **Ruhrwelle Radio Bochum** bringt an jedem vierten **Mittwoch** des Monats „Computer Corner". Der nächste Termin ist am **23. Februar** von 14.00 bis 16.00 Uhr.

(Andrea Knaust)

KLEIN ANZEIGEN

Biete Hardware

Aufgepaßt! A500 + 1 MB + Philips CM 8833-Monitor + 24-Nadeldrucker + jede Menge Zubehör... VB 850 DM. Weitere Infos unter der Tel-Nr.: 06261/14194

Verkaufe Amiga 500 CDTV mit Monitor, CD-ROM, 2 x 3,5"- LW, 2 Joysticks, 4-Spieler-Adapter, 2 Mäuse, Trackball, Joypad, Tastatur, 7 Spiele, 5 Anwender, CD-ROM: 3 Spiele, 2 Anwender, 20 AJ, 1 Jahr alt, NP 3350 DM, VP 2000 DM. Marc Wullbrandt, Wackebergstr.17, 37434 Gieboldehausen.

Verkaufe A500 mit 2,3 MB RAM (intern) mit Uhr, 40 MB Festplatte + ca. 50 Disks für 750 DM. Tel: 06103/25466

Verkaufe leicht defekten A600 sowie Umschaltplatine Kick V1 und 1 MB Speichererweiterung (A600) und internes Laufwerk. Anrufe ab 17 Uhr. Tel: 07433/37742.

Amiga, 1200 Maxtor, Festpl. 85 MB Turbo + 1230, 4 MB Monitor, Ext. Boxen, Data-Maus, Game-Pad, Joystick, 26 Original-Games, Fachzeitschriften. Preis: 2000 DM, Tel: 05642/5450.

Verkaufe schnelle 52 MB SCSI-Festplatte mit externem Controller für A500, 8 MB RAM-Option, bestückt ohne Manual für nur 299 DM, 100% O.K.Tel: 03327/40455 ab 19 Uhr.

Pro Midi-Interface zu verk. inkl. Programm und Handbuch. NP 149 DM für 79 DM, Tel: Lübben 4045 (Tilman).

Verk. 1 MB Erweiterung für A600. Tel: 08249/8370 (Basti), Actraiser für SNES, Tel: 08249/8341 (Thomas)

Festplatte Amiga CHA-1255, 120 MB Quantum SCI, Neupreis 1000 DM, 1 Jahr alt, kaum benutzt, VB 600 DM; Amiga-Spiele: Kings Quest 4 mit Auflösung, Police Quest 3, Heart of China, It came from the Desert je Spiel 40 DM, alle zusammen 150 DM, PC-Elite Plus 30 DM, alle Spiele neuwertig! Bickelhaupt Volker, 61137 Schöneck 1, Ffm, Tel: 06187/91902

Verk. Amiga 500 (1 MB) mit Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, 10 orig. Spiele u. Zubehör für nur 560 DM. Leppert Tobias, Klettenweg 9, 65527 Niedernhausen

Drucker Citizen 1240 VHB 250 DM, Monitor 1084S für Amiga VHB 400 DM, 1 Jahr

Ihr Amiga-PD-Partner
alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -
Wir kopieren natürlich nur mit Verify.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei -etikettiert

4 Katalogdisketten mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme 10,-

Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei !)

	von Sentinel	Marke SONY
bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen 298,-
400 dpi für alle Amigas
AlfaColor 898,- 262.000 Farben

DONAU SOFT
Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

Nutzen Sie unseren bequemen Abo-Service für alle oder einzelne PD-Serien.

Festplatten:
AT-Bus 508/120 MB 586,-
AT-Bus 2008/250 543,-
250 MB für A1200 777,-
auch andere Größen lieferbar
SyQuest 105MB 857,-
Picasso 2MB 698,-

Workbench 2.1 Upgrade Set 89,-

Speichererw.
512 KB/A500
1 MB/A500 plus 59,-
1 MB/A600 99,-
1/9 MB/A1200 129,-
2/8 MB/A2000 299,-/867,-
a. A.

Laufwerke:
3,5" intern A500/2000 129,-
3,5" intern A3000 209,-
3,5" extern 149,-

Techno Sound Turbo II 159,-

Amiga CD 32 677,-
A 1200 599,-
A1200/60 + 1942 1777,-
A 1200/160 1277,-
A 4000 ab 1977,-
A 4000/40/230. 3999,-

Scala 727,- MM300

Software:
True Paint (24Bit) 197,-
Ami Write AGA 155,-
TurboPrint prof. 2.0 159,-
Teach Me Amiga. 59,-
Adorage 2.0 219,-
Diavolo (HD-Backup) 98,-

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
- Händleranfragen willkommen -

Pelican Press 139,-

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1406
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

24 Std. Schnellversand

Versandkosten:
Vork. 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-

COMPUTER-ABC

PC-AT: AT steht hier für „Advanced Technology", und tatsächlich stellten diese Rechner einen ganz schönen Fortschritt dar, als sie 1984 auf den Markt kamen. Heute freilich zählen die 286er PCs (denn darum handelt es sich) zum absoluten Alteisen. Tja, die Welt ist grausam...

PC-DOS: ein Betriebssystem für PCs, das mit dem bekannteren MS-DOS praktisch identisch ist. Es wird allerdings nicht von Microsoft ausgeliefert, sondern vom Hardware-Giganten IBM, und betreibt dementsprechend die originalen IBM-Computer.

PC-Kompatible: auch als „IBM-Kompatible" bekannt. In den Anfängen der PC-Ära nahm IBM eine nahezu marktbeherrschende Position ein, weshalb sich der Standard ihrer Rechner international durchsetzen konnte. Mit der Spitzenposition ist es zwar längst vorbei, der technische Standard allerdings hielt sich hartnäckig – und so gilt die IBM-Kompatibilität (also vor allem die Verträglichkeit mit Software, die für diese Norm entwickelt wurde) heute immer noch als Grundvoraussetzung für Personal Computer, die am Markt eine Chance haben wollen.

PCB: Das „Printed Circuit Board" ist nix anderes als eine stinknormale Platine. Tja, wenn das Leben doch immer so einfach wäre!

PCM: Hier ist es schon deshalb wieder komplizierter, weil zwei verschiedene Deutungen möglich sind. Einmal wäre PCM die Abkürzung für „Plug Compatible Mainframes", was wörtlich übersetzt soviel wie „steckerkompatibler Großrechner" heißt. Gemeint ist damit ein Großrechner, der per Kabel mit anderen seiner Art (zumeist aus der IBM-Familie) verbunden werden kann, ohne daß irgendwelche Funktionsprobleme auftauchen. Zweitens steht das Kürzel PCM aber auch für „Pulse Code Modulation", also ein Verfahren zur Umwandlung von analogen in digitale Signale.

PC-Tools: eine Sammlung von PC-Utilities, mit deren Hilfe man allerlei nützliche Sachen anstellen kann. Insbesondere bei beschädigten oder irrtümlich gelöschten Dateien leisten die Tools weithin geschätzte Dienste.

PC-XT: So, noch dieses eine Stichwort, und Ihr habt die PC-Welle zumindest im Computer-ABC überstanden. Zumal der 1983 geborene XT als Vater des AT unserer „Freundin" wahrlich keinen Schaden mehr zufügen dürfte. Trotzdem kann ein bißchen antike Bildung nicht schaden, weshalb wir Euch hier noch verraten, daß das Kürzel für „Extended Technology" steht. Daraus läßt sich ganz zwanglos erahnen, daß der XT schon die zweite PC-Generation darstellt – tatsächlich wurde das (rund 6 MHz langsame) Teil nämlich bereits serienmäßig mit Festplatte ausgeliefert! Und das war anno Tobak halt noch eine echte Sensation.

PD: „Public Domain" ließe sich frei als „Öffentliches Eigentum" übersetzen, und so ist es denn auch – PD-Programme sind quasi jedermann zugänglich, kosten nix (allenfalls kann der Anbieter eine geringe Gebühr erheben) und dürfen jederzeit frei kopiert und weitergegeben werden. Da das Copyright solcher Progis also nicht geschützt ist, muß sich der Autor mit Ruhm und Ehre begnügen, worum es den Programmierern hier in der Regel ja auch geht. Wer nämlich erst mal einen Namen hat (und sei es durch hochwertige PD-Soft), dem fällt es sicher wesentlich leichter, einmal im rauhen Profi-Lager Fuß zu fassen. Die größte und bekannteste PD-Serie am Amiga wird übrigens nach wie vor von Fred Fish herausgegeben, aber als regelmäßige Leser unserer PD-Box wißt Ihr das alles sicher ohnehin längst, oder?!

PEARL: Trotz des poetischen Namens hat diese Perle nur wenig mit Poesie, aber um so mehr mit Logik zu tun; es handelt sich nämlich um eine Programmiersprache! Vor über zwanzig Jahren im Auftrag des bundesdeutschen Forschungsministeriums entwickelt, dient die „Process and Experiment Automation Realtime Language" insbesondere zur Steuerung von Prozeßrechnern in der Industrie.

Pentop: Die Rede ist zwar von einem Mini-Rechner, aber auf die Spitze eines Schreibstiftes passen diese Knirpse denn doch noch nicht. Sie heißen vielmehr so, weil die Eingabe bei solchen Notebooks nicht über eine Tastatur erfolgt, sondern direkt am Screen durch einen speziellen, per Kabel mit dem Compi verbundenen Stift (Lightpen).

Performance: Im technischen Sinne ist mit Performance Leistung bzw. Leistungsfähigkeit gemeint. Da diese sich bei einem Computer natürlich auf meßbare Daten wie Rechengeschwindigkeit, Übertragungsrate oder Zugriffszeit bezieht, kann sie auch mit geeigneten Testprogrammen ganz objektiv festgestellt werden – behaupten zumindest die Hersteller der besagten Programme...

Peripherie: griechisch-lateinische Wortschöpfung, die auf deutsch so etwas wie „Randgebiet" bedeutet. Insofern ist's ganz logisch, daß man in der EDV all die vielen extern am Rechner angeschlossenen Geräte (Tastatur, Maus, Drucker, Monitor sowie unter Umständen auch Festplatten und Laufwerke) als Peripherie bezeichnet, gruppieren sie sich doch quasi um ein Zentrum herum.

Permanentspeicher: Für gewöhnlich ist ja alles, was man im Speicher hat, futsch, sobald der Strom ausgeknipst wird. Da allerdings auch dauerhafte Savemöglichkeiten benötigt werden, hat man beispielsweise Disketten oder Festplatten erfunden. Die in diversen Varianten erhältlichen ROMs („Read Only Memory"), welche in PCs und Homecomputern Teile des Betriebssystems oder doch wenigstens die Boot-Routinen permanent speichern, gehören übrigens ebenfalls in diese Schublade.

Personal Computer: Hatten wir schon? Hatten wir schon! Na, also...

Perzeption: vornehmerer Ausdruck für „Wahrnehmung". Die Art und Weise, wie der Mensch Sinnesreize wahrnimmt und sinnvoll als dieses oder jenes erkennt, ist derzeit Gegenstand intensiver Forschung – wenn man nämlich dahinterkäme, könnte man viel „intelligentere" Computer bauen!

PET: Der „Personal Electric Transaction Computer" war einer der ersten 8-Bit-Rechner von Commodore und darf somit als Ahnherr des C 64 gelten.

FDS Software

Telefon **0 23 24/5 53 31**

TOP SPIELE

PROGRAMM		AMIGA
1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Aces of the Great War		49,95
Alien 3	da	49,95
Alien 3	ml	49,95
Amberstar		59,95

Anstoss dv

79,95

Arabian Nights	ml	59,95

Airbus A 320 US+da

89,95

B-17 Flying Fortress	dv	79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv	79,95
Battle Isle + Data Disk	dv	79,95
Battle Isle Data Disk II	dv	45,95
Bill's Tomato Game	ml	79,95
Burntime	dv	79,95

Ambermoon dv 79,95

Body Blows	ml	49,95

Body Blows Galactic ml

59,95

Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv	79,95

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange der Vorrat reicht

Champion of Krynn	da	74,95
Championship Manager		65,95
Chaos Engine	ml	59,95
Centurion Def. of Rom	dv	79,95
Civilization	dv	79,95
Cool Cros Twins +	ml	65,95
Crazy Cars 3	ml	65,95
Das schwarze Auge	dv	89,95
Dark Queen of Krynn		74,95
Deep Core	da	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95

Die Siedler dv

79,95

Dog Fight da

69,95

Donk	dv	69,95
Dr. Brain	dv	79,95

Dune II dv

69,95

Dynablaster da

49,95

Goal

59,95

PROGRAMM		AMIGA

Elite 2 dv

69,95

Europ. Championsh. 92+		65,95
Eye o.t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95
Eishockey Manager	dv	69,95
F 117 A	da	79,95
Flashback	dv	69,95
Flies Attack o. Earth		84,95
Fly Harder		74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000	dv	69,95
Hannibal	dv	69,95
Hexuma	dv	79,95
History Line 1914-1918	dv	89,95
Human Race		65,95
Indiana Jones IV	dv	89,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	65,95
Jonathon	dv	99,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)		89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyrandia	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95

Lemmings 2 da

40,00

Links		84,95
Lionheart	ml	59,95
Liverpool	ml	65,95
Lord of the Rings	dv	79,95

Lothar Mathäus dv

69,95

Lost Vickings dv

79,95

Micro Machins	da	59,95
Might + Magic 3 +	dv	79,95
Monkey Island	dv	79,95
Monkey Island 2	dv	84,95
Morph	ml	49,95

solange der Vorrat reicht

No. 1 Compilation	dv	69,95
Nova 9 (1 MB) +		79,95
Pinball Dreams	ml	65,95
Populaus 2	da	69,95
Populous / Sim City		69,95
Premier Manager 2	dv	59,95
Railroad Tycoon	dv	89,95
Ranger Rock		vorb.
Shadow of the Beast III	da	49,95
Sensible Soccer 92/93	ml	59,95
Shadowlands +	ml	69,95
Silent Service 2	da	89,95

Sink or Swim ml

59,95

PROGRAMM		AMIGA
Soccer Kid	dv	69,95
Space 1889		69,95

Space Hulk da

69,95

Special Forces	dv	79,95
Steve Mc Queen +		65,95
Street Fighter 2		65,95

Jurassic Park da 69,95

Superfrog ml

59,95

Syndicate	dv	69,95
Theatre of Death	da	vorb.

Titus the Fox ml

39,95

Traps'n Treasures	dv	69,95
Trools		69,95
War in the Gulf	ml	59,95

Wing Commander dv

69,95

solange der Vorrat reicht

Wonder Dog	ml	59,95
Yo Joe	dv	59,95

AMIGA 1200

1869	dv	69,95
Alien Breed 2	ml	59,95
Anstoss	dv	79,95
Air Bucks	dv	79,95
Body Blows Galactic	ml	59,95
Burntime	dv	69,95
Diggers		79,95
Dynatech AGA	dv	59,95
Ishar 2	dv	59,95
James Pond II	da	49,95
Jurassic Park	dv	69,95
Jurassic Park	ml	79,95
Morph		59,95
Nigel Mansell	da	96,95
Pinball Fantasies	ml	59,95
Sim Life	dv	89,95
Transantarktika	dv	69,95
Trails	da	49,95
Whales Voyage	da	69,95
Zool	da	49,95

CD 32

D/Generation	69,95
Deep Core	69,95
Diggers	69,95
Morth	69,95
Oscar	69,95
Overkill	69,95
Pinball Fantasies	69,95
Sensible Soccer	69,95
Sleepwaker	69,95
Trolls	69,95
Whales Voyage	69,95
Zool	69,95

Die neue Joystick Generation
GAMEPADS SWIFT 200
für den Amiga
nur 39,95

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-

z.B. Streetfighter 2	Lemmings 2
James Pond 2	Dream Dog
Chuck Rock	Zool
Toyjam + Earl	Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

- Chaos strikes back
- Codename: Iceman
- Colonels Bequest (Laura Bow I)
- Conquest for Camelot
- Dagger of Amon Ra (Laura Bow II)
- Die Kathedrale
- Dune-Wüstenplanet
- Dungeon Master
- Eco Quest 1
- Eco Quest 1,2
- Elvira 1,2
- Eye of the Beholder 1,2
- Freddy Pharkas
- Future Wars
- Heart of China
- Indiana Jones 3, 4
- King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Laura Bow 2
- Legend of Kyrandia
- Leisure Suit Larry 2, 5
- Loom
- Manhunter 1, 2
- Maniac Mansion
- Maniac Mansion 2
- (Day of the Tentacle)
- Monkey Island 1, 2
- Operation Stealth
- Police Quest 1, 2, 3
- Quest for Glory 1, 2, 3
- Return of the Phantom
- Rex Nebolar
- Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
- T. I. files of Sherlock Holmes
- The Castle of Dr. Brain
- The Colonel's Bequest
- The Conquest's of the Longbow
- Tips und Tricks
- Ultima 6, 7
- Ultima Savage Empire
- Ultima Underworld
- Willy Beamish
- Zak McKracken

Lösungshefte je 25,00

- Ultima 7 Teil 1
- Ultima 7 Teil 2
- Betrayal at Krondor

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleitung
ml = mehrsprachig
★ = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post:
Mo -Fr 14 - 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE
Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

NEU

jetzt auch in Paderborn
Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel.: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93
Fax:0 52 51/7 61 46
Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
Ladenpreise variieren

NEU

STROMAUSFALL

Anläßlich der leider ziemlich verunglückten Amigaversion wollen wir uns heute zunächst das originale „Kingmaker" ansehen, auch wenn das Brett schon gut und gerne 10 Jahre am Buckel hat. Anschließend spuken dann noch die „Ringgeister"...

KINGMAKER

Im 15. Jahrhundert rangelten die Adelshäuser Lancaster und York um die englische Krone; beide

konnten sie insgesamt sieben potentielle Thronfolger vorweisen. Wen wundert es daher, wenn hier bis zu sieben moderne Königmacher teilnehmen dürfen? Verwunderlich ist es schon eher, daß dabei trotzdem nicht jeder Hobby-Blaublüter einen Kandidaten zum Sieg führen soll; vielmehr gebietet man hier jeweils über eine Koalition von mehreren unterschiedlich starken Earls und Dukes, die zu Beginn als Spielkarten verteilt werden. Tja, und am Ende ist es sogar piepegal, welches Haupt gekrönt wird – solange es sich nur in der Gewalt der eigenen Jungs befindet!

Die Gefangennahme eines solchen Königs in spe und seine anschließende Benutzung als Strohmann sind denn auch die ersten offiziellen Amtshandlungen aller Teilnehmer. Das nun folgende Schauspiel aus zeitweiligen Zweckbündnissen, Kungeleien und Verrat gereicht dann locker jeder „Risiko"-

Partie zur Ehre und ist mindestens ebenso unterhaltsam. Dabei geht es vor allem darum, den eigenen Kandidaten unter Beachtung der korrekten Thronfolge sowie diverser Extraregeln zum Boß ausrufen zu lassen – und weil danach sowohl Lancasteraner als auch Yorkisten streben, wird es häufig zwei Kings gleichzeitig geben! Was den durchaus korrekten Umkehrschluß nahelegt, daß das Game erst nach völliger Ausrottung einer der beiden Familien zu Ende sein kann...

England im Ausschnitt

Das handliche, mit einem zufallsbeeinflußten Stärkevergleich der jeweils beteiligten Barone operierende Kampfsystem lenkt nicht (wie anderswo ja leider viel zu oft) vom eigentlichen Spielgeschehen ab, dafür dauert es allerdings ein Weilchen, bis man sich auf der recht unübersichtlich in Felder eingeteilten Brett-Landkarte Englands zurechtfindet. Und die Aldi-Pappchips, mit denen sowohl die vom Spieler geführten Adligen wie auch die (passiven) Königskinder dargestellt werden, sind natürlich ebensowenig eine Referenz wie die mäßig schwierigen, aber nicht immer ganz glücklich formulierten englischen Regeln. Na ja, was soll's: Erstens ist das Spiel wie gesagt nicht mehr das allerjüngste, und zweitens ist das Königmachen hier trotz aller Macken ein recht erbaulicher Zeitvertreib – allemal erbaulicher jedenfalls als am Monitor!

RING-GEISTER

Auch das Tolkien-Spektakel des Laurin-Verlages ist nicht mehr so ganz taufrisch, aber nachdem der renommierte Hersteller des tollen Games derweil vom

Pleitegeier geholt wurde, wollen wir Euch zumindest die letztes Jahr erschienene Neuauflage ans Herz legen. Könnte ja leicht die letzte sein...

kierten Stellen anhalten und den Zug beenden. Je nach Art dieses Punktes löst man damit eventuell Züge der Schwarzen aus, die (da es sich ja quasi um „NPCs" handelt) durch ein sinniges und gut durchdachtes Regelsystem gesteuert werden. Trifft der Übeltäter dabei auf helle Figuren, wird anhand von zwei, drei einfachen Bestimmungen der Sieger ermittelt, und der Unterlegene flüchtet – oft bis zu seiner anfänglichen Startposition zurück.

Gewonnen hat natürlich, wessen Hobbit zuerst den Schicksalsberg erreicht, während er gleichzeitig gerade Ringträger ist. Der Ring wechselt im Verlauf einer Partie ständig den Besitzer, und sollte je ein Ringgeist den aktuellen Träger erwischen, hat das Böse auch schon gewonnen. Trotz aller Konkurrenz sind die Spieler damit zur Zusammenarbeit verdammt, aber letzten Endes gewinnt sowieso jeder, der sich mit dieser spannenden Geisterjagd einläßt – und das nicht nur wegen der edlen Ausstattung mit echten Holzfiguren!

Ein Teil von Mittelerde

Und das wäre schade, denn immerhin strampeln sich hier zwei bis vier aufrechte Helden ab, um Mittelerde auf bekannte Art und Weise vor dem Bösewicht Sauron zu retten: Ein mächtiger Zauberring muß zum Schicksalsberg gebracht und dort zerstört werden. Der Clou dabei ist nun, daß sich die fein gezeichnete Landkarte Mittelerdes aus insgesamt 27 unterschiedlich geformten Pappstückchen immer wieder neu zusammensetzen läßt, so daß bei jeder Partie eine andere Geographie und ein anderes Wegenetz bezwungen sein will. In diesem Sinne erhalten die Spieler je zwei Figuren (einen Hobbit, der letztlich allein zum Berg vorstoßen muß, sowie einen Menschen, Elfen oder Zwerg zur Unterstützung), während Gandalf, der stärkste Weltenretter, von allen Beteiligten nach Bedarf gezogen werden kann. Dieser kargen Streitmacht stehen die locker übers Land verteilten schwarzen Horden gegenüber: Orks und Ringgeister. Die „helle" Seite zieht nun rundenweise ihre Figuren, darf dabei jeden beliebigen Weg einschlagen, muß aber an den durch Punkte mar-

DIE VERLOSUNG

Wer noch mehr gewinnen will (nämlich eines unserer Rezensionsexemplare), der sollte uns auf einem Postkärtchen zumindest eine der folgenden Fragen beantworten: Wer wäre im Sinne der korrekten Thronfolge der nächste König von England nach Queen Elizabeth II? Wie heißt das unheimliche Wesen, dem in Tolkiens „Herr der Ringe" selbst Gandalf der Graue nicht gewachsen war? Unsere Glücksfee entscheidet sich zwischen allen richtigen Einsendungen, kann jedoch nur liefern, wenn sie den Absender lesen kann. Möge die Erleuchtung mit Euch sein! (jn)

Joker Verlag
Stromausfall
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Kingmaker

Spielmaterial: 61%
Spielregeln: 66%
Spielreiz: 72%
Besonderes: Man darf Konkurrenz-Könige ohne weiteres umbringen, aber keinesfalls die korrekte Thronfolge mißachten – very british!
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 75,– DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40699 Erkrath
Tel.: 0211/9 24 22 42

Ringgeister

Spielmaterial: 86%
Spielregeln: 84%
Spielreiz: 85%
Besonderes: Idee, Regeln und künstlerisches Design sind komplett aus einer Hand – der von Multitalent Jo Hartwig.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Bezug: Games In
Karlstr. 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
1869 für A1200	**3/93**	**Simulation**	**86%**
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69 %
A Gal 2	5/92	Strategie	15 %
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66 %
Action 5	12/92	Compilation	schwach
Addicted to Fun	7/92	Compilation	schwach
Air Bucks	9/92	Simulation	61 %
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Air Support	11/93	Action	68 %
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %
Aiderant	7/92	Geschicklichkeit	22 %
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	73%
Alien 3	3/93	Action	72 %
Alien Breed	1/93	Action	80%
Alien Breed II	12/93	Action	72%
Alien World	5/92	Action	39 %
Alias	9/92	Action	schwach
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**85%**
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	65 %
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Anstoss für A 1200	**12/93**	**Sport**	**91%**
Apache Flight	5/92	Action	28 %
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %
Aquaventura	7/92	Action	72 %
Arabian Nights	**5/93**	**Action**	**86%**
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83 %
Archer Maclean's Pool	11/92	Simulation	52 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %
Arnie	5/92	Action	64 %
Arnie 2	11/93	Action	38%
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80 %
Assassin	12/92	Action	60%
Atomino	9/92	Strategie	34 %
A-Train	2/93	Simulation	77 %
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79 %
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52 %
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70 %
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82 %
Bargon Attack	11/92	Abenteuer	78 %
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	wie bisher
Battle Isle Data	5/92	Strategie	DataDisk
Battleship CDI	2/93	Strategie	[illegible]
B.C. Kid	**10/92**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Beast III	**10/92**	**Action**	**86 %**
Beastlord	12/93	Abenteuer	58%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62 %
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45 %
Best of the Best	2/93	Sport	72 %
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Big Box 2	10/92	Compilation	gut
Bignose the Caveman	1/93	Geschicklichkeit	54%
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%
Bitmap Brothers Comp.Vol. 2	2/93	Compilation	super
Blaster	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	57%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows Update	7/93	Sport	84 %
Body Blows Galactic	12/93	Sport	62%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%
Borobodur	9/92	Action	60 %
Bravo Romeo Delta	7/92	Simulation	6 %
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
[illegible] CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Brides of Dracula	3/92	Action	39 %
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17 %
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	54 %
Bunny's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	47 %
Bundesl. Man. Prof. Update	**1/93**	**Strategie**	**89%**
Bundesliga Man. Prof. Turnierdisk	12/92	DataDisk	
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	17%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**86%**
Burntime für A1200	**1/94**	**Abenteuer**	**86 %**
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46 %
Caesar	12/92	Strategie	65%
California Games II	10/92	Sport	68 %
Campaign	12/92	Simulation	67%
Campaign II	1/94	Simulation	67 %
Cannonfodder	**12/93**	**Strategie**	**85%**
Carnage	3/93	Sport	29 %
Casino	7/92	Compilation	miserabel
Castle of Dr. Brain	7/92	Strategie	50 %
Captain Dynamo	11/93	Geschicklichkeit	57 %
Carl Lewis Challenge	9/92	Sport	57 %
Cartoon Collection	10/92	Compilation	schwach
Catch 'Em	7/92	Geschicklichkeit	54 %
Cells - Game of Life	7/92	Verschiedenes	60 %
Championship Manager	9/92	Sport	27 %
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Civilization	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
CJ's Elephant Antics	5/92	Geschicklichkeit	53 %
Classic Collection	7/92	Compilation	schwach
Clystron	10/93	Action	18%
Cohort II	5/93	Strategie	28 %
Combat Air Patrol	5/93	Simulation	69 %
Combat Classics	12/92	Compilation	gut
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%
Conquistador Szenario Generator	11/92	Strategie	Zusatzdisk
Cool World	1/93	Action	38%
Cosmic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45 %
Crazy Cars	4/92	Sport	70 %
Crazy Seasons	9/92	Geschicklichkeit	62 %
Creatures	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Creepers	7/93	Strategie	73 %
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%
Crazy Sue 2	10/92	Geschicklichkeit	60 %
Crystal Kingdom Dizzy	3/93	Geschicklichkeit	47 %
Curse of Enchantia	12/92	Abenteuer	69%
Cyber Assault	9/92	Action	gut
Cyberblast	10/92	Action	35 %
Cyberpunks	12/93	Action	44%
Cytron	12/92	Action	64%
Dalek Attack	1/93	Action	58%
Dark Queen of Krynn	10/92	Abenteuer	59 %
Dark Seed	1/93	Abenteuer	79%
Das schwarze Erbe	7/93	Abenteuer	61 %
Das Schwarze Auge	**5/92**	**Abenteuer**	**90 %**
D-Day	1/93	Simulation	63%
Deep Core	12/93	Action	57%
Deep Core für CD32	1/94	Action	50 %
Deliverance	7/92	Action	74 %
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Der Abenteuer-Koffer	9/92	Mixtur	mittel
Der Fun-Koffer	4/93	Mixtur	gut
Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super
Der Patrizier	**7/93**	**Simulation**	**85 %**

Desert Strike	**5/93**	**Action**	**85%**
D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %
D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%
Dick Tracy The Crime-Solving Adventure	10/92	Abenteuer	39 %
Die Hard 2	9/92	Action	36 %
Die Siedler	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%
Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%
Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%
Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54 %
Dinosaurs for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic
Discovery	7/92	Simulation	66 %
Disposable Hero	1/94	Action	81 %
Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59 %
Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Dojo Dan	10/92	Action	53 %
Dominium	12/92	Strategie	52%
Doris	11/93	Action	70%
Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%
Dochs	1/94	Geschicklichkeit	59 %
Double Mind	7/93	Strategie	64 %
Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%
Dreadnoughts	3/93	Strategie	24 %
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune	9/92	Strategie	82 %
Dune II	5/93	Strategie	80 %
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut
Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	72 %
Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70 %
Dynatech	10/92	Simulation	60 %
Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	54 %
Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %
Eishockey Manager	**5/93**	**Sport**	**91%**
Elite 2 - Frontier	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Elysium	10/93	Strategie	69 %
Erben des Throns	1/93	Strategie	61%
Ernie der Sonne CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Euro-Soccer	2/93	Sport	52 %
Escape from Cybercity CDI	3/93	Action	[illegible]
Espana - The Games 92	10/92	Sport	41 %
E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
European Champ.Ship 92	10/92	Sport	53 %
European Football Champ.	9/92	Sport	51 %
Eye of the Beholder II	**5/93**	**Abenteuer**	**86 %**
F1	1/94	Sport	68 %
F-117 A Stealth Fighter 2.0	**12/93**	**Simulation**	**85%**
F17 Challenge	10/93	Sport	57%
Falcon Collection	2/93	Compilation	super
Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Fantasypak	7/92	Compilation	mittel
Fantastic World	12/92	Compilation	super
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fighter Duel	1/93	Simulation	39%
Fill 'Em	9/93	Strategie	66%
Fire and Ice	**5/92**	**Action**	**86 %**
Fireforce	12/92	Action	30%
Firehawk	7/93	Action	39 %
Fiesta	9/92	Action	mittel
Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Fireteam 2200	3/92	Simulation	20 %
Flashback	**1/93**	**Abenteuer**	**86%**
Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68 %
Floor 13	9/92	Abenteuer	22 %
Fly Harder	3/93	Action	34 %
Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45 %
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Game Pack I	7/92	Compilation	gut
Game Pack II	7/92	Compilation	gut
Game Pack III	7/92	Compilation	gut
Gainforce	3/93	Action	70 %
Gateway to Savage Frontier	3/92	Abenteuer	54 %
Gear Works	10/93	Strategie	82%
Gem'Z	11/92	Action	78 %
Genesia	1/94	Simulation	76 %
German Trucking	9/92	Simulation	58 %
Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15 %
Global Gladiators	9/93	Action	62%
Globdule	1/94	Geschicklichkeit	72 %
G-Loc	9/92	Action	33 %
Goal	**7/93**	**Sport**	**87 %**
Goblins 2	1/93	Strategie	72%
Goblins 3	1/94	Abenteuer	74 %
Golden Oldies Jukebox CDI	3/93	Verschiedenes	für Oldies
Golem	11/92	Strategie	39 %
Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach
Graham Taylor's Soccer Challenge	9/92	Sport	80 %
Gunship 2000	**1/93**	**Simulation**	**83%**
Guy Spy	9/92	Action	38 %
Hannibal	7/93	Strategie	78 %
Head to Head	10/92	Compilation	gut
Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	29%
Hexuma	10/92	Abenteuer	82 %
Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%
Historyline	**11/92**	**Strategie**	**86 %**
Hoi	7/92	Geschicklichkeit	50 %
Hook	9/92	Abenteuer	73 %
Hostile Breed	7/92	Action	66 %
Hot Rubber	3/92	Sport	46 %
Hoversprint	7/92	Sport	39 %
Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%
Hunt the Fonts	5/92	Geschicklichkeit	74 %
Ian Botham's Cricket	9/92	Sport	35 %
Indiana Jones IV	**1/93**	**Abenteuer**	**91%**
Indy IV - The Actiongame	1/93	Action	58%
International Rugby Challenge	5/93	Sport	54 %
International Sports Challenge	9/92	Sport	61 %
International Truck Racing	3/93	Sport	27 %
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	39%
Ishar	9/92	Abenteuer	74 %
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72%
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69 %
Ishar 2 für A 1200	12/93	Abenteuer	79%
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%
Jaguar XJ 220	**7/92**	**Sport**	**89 %**
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	72%
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%
Jet Strike	1/94	Action	19 %
Jim Power	3/92	Action	83 %
Joe & Mac Caveman Ninja	1/93	Action	70%
John Barnes European Football für CD32	1/94	Sport	51 %
Jonathan	**2/93**	**Abenteuer**	**88%**
John Barnes Football	7/92	Sport	72 %
Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65 %
KGB	12/92	Abenteuer	81%
King's Quest	11/92	Strategie	71 %
Kleinbild-Fotografie CDI	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Kasino	5/92	Strategie	8 %
Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70 %

Kwik	7/92	Strategie	60 %
Leeds United Champions	12/92	Sport	46%
Legend	**7/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%
Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91 %**
Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super
Lethal Weapon	1/93	Action	74%
Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64 %
Linker Collection	10/92	Compilation	mittel
Links	7/92	Sport	68 %
Links Datadisk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Lionheart	**1/93**	**Action**	**88%**
Liverpool	10/92	Sport	50 %
Locomotion	5/92	Strategie	58 %
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lotus 3	**10/92**	**Sport**	**85%**
Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%
Lure of the Temptress	9/92	Abenteuer	81 %
Lyssa	3/92	Verschiedenes	52 %
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Maelstrom	7/93	Strategie	78 %
Magic Ball	11/92	Simulation	37 %
Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	85%
Marblelous	5/93	Geschicklichkeit	86 %
Match of the Day	10/92	Sport	86 %
McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Megafortress	9/92	Simulation	64 %
Mega lo Mania & First Samurai	7/92	Compilation	gut
Mega Mix	2/93	Compilation	mittel
Mega Sports	10/92	Compilation	super
Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%
Metal Law	12/93	Action	88%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37 %
Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37 %
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Monkey Island 2	**9/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Monopoly	9/92	Brettspielumsetzung	61%
Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%
Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	78%
Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%
Mortal Kombat	1/94	Sport	79 %
Motörhead	12/92	Action	65%
Mr. Nutz	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Musicolor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar
Myth	5/92	Action	69 %
Napoleonics	9/93	Compilation	schwach
Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77 %
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nicky Boom	11/92	Action	64 %
Nigel Mansell	1/93	Sport	66%
Nigel Mansell's W.C. f. A 1200	5/93	Sport	70 %
Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70 %
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	58%
No Greater Glory	12/92	Strategie	62%
No Second Prize	11/92	Sport	81 %
Nova 9	10/92	Action	68 %
Odyssee	9/93	Abenteuer	46%
Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	29 %
One Step Beyond	10/93	Strategie	69%
[illegible]	5/92	Strategie	69 %
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	79%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Overkill für CD32	12/93	Action	73%
Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%
Pacific Islands	3/92	Simulation	70 %
Paladin	11/93	Abenteuer	46 %
Palm Springs Open CDI	3/93	Sport	[illegible]
Paragliding Simulation	5/92	Simulation	38 %
Paranoia	10/92	Geschicklichkeit	61 %
PGA Tournament Disk	5/92	Sport	Datadisk
Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83 %
Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	83%
Pinball Fantasies für A 1200	1/94	Simulation	84 %
Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53 %
Plan 9 from Outer Space	5/92	Abenteuer	82 %
Police Quest III	7/92	Abenteuer	64 %
Pools of Darkness	5/92	Abenteuer	66 %
Popeye 2	9/92	Geschicklichkeit	22 %
Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Populous II Plus	2/93	Compilation	gut
Powerhits	7/92	Compilation	gut
Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Premiere	10/92	Action	78 %
Premier Division	1/94	Sport	17 %
Premier Manager	3/93	Sport	72 %
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
Projekt-X	3/93	Action	78 %
Puzz	11/92	Geschicklichkeit	81 %
Push-Over	9/92	Strategie	75 %
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Quest of Agravain	5/92	Geschicklichkeit	64 %
Rampart	12/92	Strategie	72%
Reach out for Gold	11/92	Sport	75 %
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60 %
Reach for the Skies	12/92	Simulation	36%
Rebellion	11/92	Action	22 %
Red Zone	10/92	Simulation	78 %
Reflexity	1/93	Simulation	60%
Regent	7/92	Simulation	64 %
Risky Woods	9/93	Geschicklichkeit	60 %
Road Rash	12/92	Sport	64%
Robosport	12/92	Strategie	60%
Roger Rabbit	5/92	Abenteuer	50 %
Rome A.D. 92	11/92	Abenteuer	71 %
Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%
Sabre Team	10/92	Strategie	71 %
Samurai	7/92	Strategie	51 %
Sandy's Zirkus Abenteuer CDI	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Santa's Xmas Caper	3/92	Geschicklichkeit	45 %
Scenario - Theatre of War	7/92	Verschiedenes	66 %
Scenery Collection G.B.	10/92	Compilation	mittel
Sea, Salt & Sun	7/92	Compilation	schwach
Sensible Soccer 92/93	1/93	Sport	83%
Sensible Soccer	9/92	Sport	81 %
Sensible Soccer für CD32	12/93	Sport	81%
Seymour goes to Hollywood	9/92	Geschicklichkeit	53 %
Sexy Droids	10/92	Strategie	30 %
Shuttle	11/92	Simulation	32 %
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**85 %**
Sim Earth	10/92	Simulation	81 %
Sim Life	10/93	Simulation	48%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%

Simon the Sorcerer	**1/94**	**Abenteuer**	**85 %**
Sink or Swim	5/93	Action	74 %
Slackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74 %
Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Söldner	9/92	Strategie	31 %
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Kid für A1200	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68 %
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Space Max	9/92	Simulation	75 %
Space Wars/CDTV	5/92	Action	9 %
Special Forces	5/92	Simulation	76 %
Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Spielhölle Pro	7/92	Simulation	9 %
Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Sports Master	2/93	Compilation	gut
Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Spuk	9/92	Abenteuer	33 %
Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Stardust	1/94	Action	80 %
Starions	5/93	Action	52 %
Star Pack	12/92	Compilation	gut
Steel Empire	7/92	Strategie	32 %
Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Stoppt den Calypso Freuer	9/93	Verschiedenes	37 %
Strategen	1/94	Strategie	46 %
Strategen für A1200	1/94	Strategie	55 %
Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Streetfighter II	2/93	Action	80 %
Striker	9/92	Sport	64 %
Sturmtruppen	11/92	Action	44 %
Suburban Commando	1/94	Action	21 %
Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Super Cauldron	1/93	Action	78%
Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Super Ski 2	5/92	Sport	67 %
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Super Tetris	9/92	Strategie	50 %
Swibble-Dibble	3/93	Geschicklichkeit	32 %
Sword of Honour	9/92	Action	63 %
Syndicate	9/93	Strategie	79%
T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65 %
[illegible]	9/92	Strategie	39%
Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
[illegible]	9/92	Strategie	24 %
Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71 %
The Adventurers	7/92	Compilation	gut
Theatre of Death	11/92	Strategie	80%
The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71 %
The Chaos Engine	**2/93**	**Action**	**85%**
The Chaos Engine für A1200	**1/94**	**Action**	**85 %**
The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71 %
The Enforcer	9/92	Action	schwach
The Humans	**7/92**	**Action**	**93 %**
The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
The Illustrated Works of Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	[illegible]
The Keys to Maramon	5/92	Abenteuer	37 %
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70 %
The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**85 %**
The Perfect General	5/92	Strategie	66 %
The Reflex	9/92	Strategie	31 %
Thomas's Big Race	12/93	Sport	38%
Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49 %
Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tiny Skweeks	10/92	Strategie	64 %
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62 %
Touch Down	10/92	Sport	28 %
Top Wrestling	7/92	Sport	60 %
Train II	2/93	Simulation	75 %
Transarctica	3/93	Abenteuer	77 %
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77 %
Trapp'n Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80 %
Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	33 %
Treble Champions	11/92	Sport	7 %
Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Troddlers	12/92	Strategie	70%
Trolls	1/93	Geschicklichkeit	58%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70 %
Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
TV Sports Basketball	9/92	Sport	60 %
UGH	5/92	Geschicklichkeit	66 %
Ultima VI	**4/92**	**Abenteuer**	**93 %**
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Utopia - The New Worlds	5/92	Strategie	DataDisk
Vikings	7/92	Strategie	71 %
Vroom	11/92	Abenteuer	40 %
Vroom Data Disk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Walker	3/93	Action	72 %
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Warriors of Releyne	9/92	Strategie	48 %
Waxworks	12/92	Abenteuer	82%
Ween	12/92	Abenteuer	68%
Whale's Voyage für A 1200	3/93	Abenteuer	75 %
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	74 %
Whale's Voyage für CD32	12/93	Abenteuer	78%
When Two Worlds War	12/93	Strategie	24%
Wing Commander	**1/93**	**Action**	**86%**
Wizkid	11/92	Verschiedenes	67 %
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wolfchild	12/92	Abenteuer	48%
Wonderdog	12/92	Geschicklichkeit	78%
Woody's World	5/93	Geschicklichkeit	70 %
World Hockey League Manager	1/93	Strategie	61%
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
World Rugby	1/93	Strategie	55%
WWF European Rampage	1/93	Sport	58%
X-Pilot	3/93	Action	36 %
Yo! Joe!	7/93	Action	80 %
Zool	2/93	Geschicklichkeit	83 %
Zool	10/92	Geschicklichkeit	83 %
Zool für CD32	12/93	Geschicklichkeit	83%
Zool 2	1/94	Geschicklichkeit	80 %
ZuZoom	1/93	Strategie	7%
Zyconix	12/92	Strategie	47%

Coin

Bis vor wenigen Monaten traf man noch eher ein Känguruh am Postamt als einen Neo Geo-Automaten in einer deutschen Spielhalle, mittlerweile kommt SNKs Arcade-Konsole in die Gänge – hier sind wieder zwei Neuheiten!

FATAL FURY SPECIAL

Mit dieser Special-Edition hat SNK der nunmehr zur Trilogie gereiften Prügelserie den finalen Schliff verpaßt: Neuerungen im Gameplay sucht man hier vergeblich, dafür wurden die Qualitäten der beiden Vorgänger konsequent ausgebaut. Im Ergebnis kann es der Automat jetzt selbst mit einer Kultkeilerei wie „Street Fighter II" aufnehmen!

Zu Beginn hat der Spieler direkten Zugriff auf 15 verschiedene Kämpfer, von denen jeder sein individuelles Repertoire an Tritten, Kicks, Hieben und Spezialschlägen mitbringt – letztere lassen sich wegen der exakten, aber komplizierten Steuerung jedoch erst nach einigen Übungsrunden fachgerecht an den Mann bringen. Kein (Nasen-) Beinbruch, denn manche der Kämpen bringen Waffen wie Schlagstöcke oder Kampffächer mit, um die jeweils zwei Runden gegen immer schlagkräftigere Gegner durchzustehen. Daß man wahlweise zu zweit oder solo in den Ring klettern kann, ist selbstverständlich, nicht jedoch das stets faire Spieling und erst recht nicht die überragende Präsentation: Die Sprites Marke Extralarge agieren vor megabunten Tempel-, Sumpf- oder Techno-Szenarien, die Lauscher werden mit famoser Musik und massig Digi-FX verwöhnt. Kurzum, wer hier nicht reinspielt, versäumt Keile vom Allerfeinsten!

SPINMASTER

Die zweite Neuheit kommt vom renommierten Flipper- und Automatenhersteller Data East, der damit seinen Einstand am Neo Geo feiert. Gefeiert wird mit einem typischen Plattform-Hüpfer, wie sie am Amiga derzeit zwar im Dutzend, in den Spielhallen aber eher selten bis gar nicht anzutreffen sind.

Die ein bis zwei Helden (je nach Anzahl der Spieler) kommen im Comic-Outfit daher, sind mit einem Jo-Jo bewaffnet und müssen sich durch Felslandschaften und Urwälder schlagen. Unterwegs trifft man auf hungrige Kannibalen und angriffslustige Geier, absolviert Kanufahrten und wehrt sich gegen extradicke Seedrachen und witzig gezeichnete Helikopter – für Abwechslung ist also gesorgt, auch wenn viele der verbratenen Ideen nicht unbedingt neu sind. So beschränkt sich beispielsweise das verfügbare Bonusgut auf Standard-Extras wie Zusatzleben oder Goldmünzen. Dieses Manko macht aber die wahrhaft bombastische Präsentation wieder wett: Selten hat man detailliertere Grafiken und überzeugendere Animationen gesehen; auch der Begleitsound ist regelrecht mitreißend. Wer es also leid ist, sein Klimpergeld in der Spielhalle immer nur verprügeln zu müssen, der hüpft hier bei Data East goldrichtig!

HEIMVORTEIL

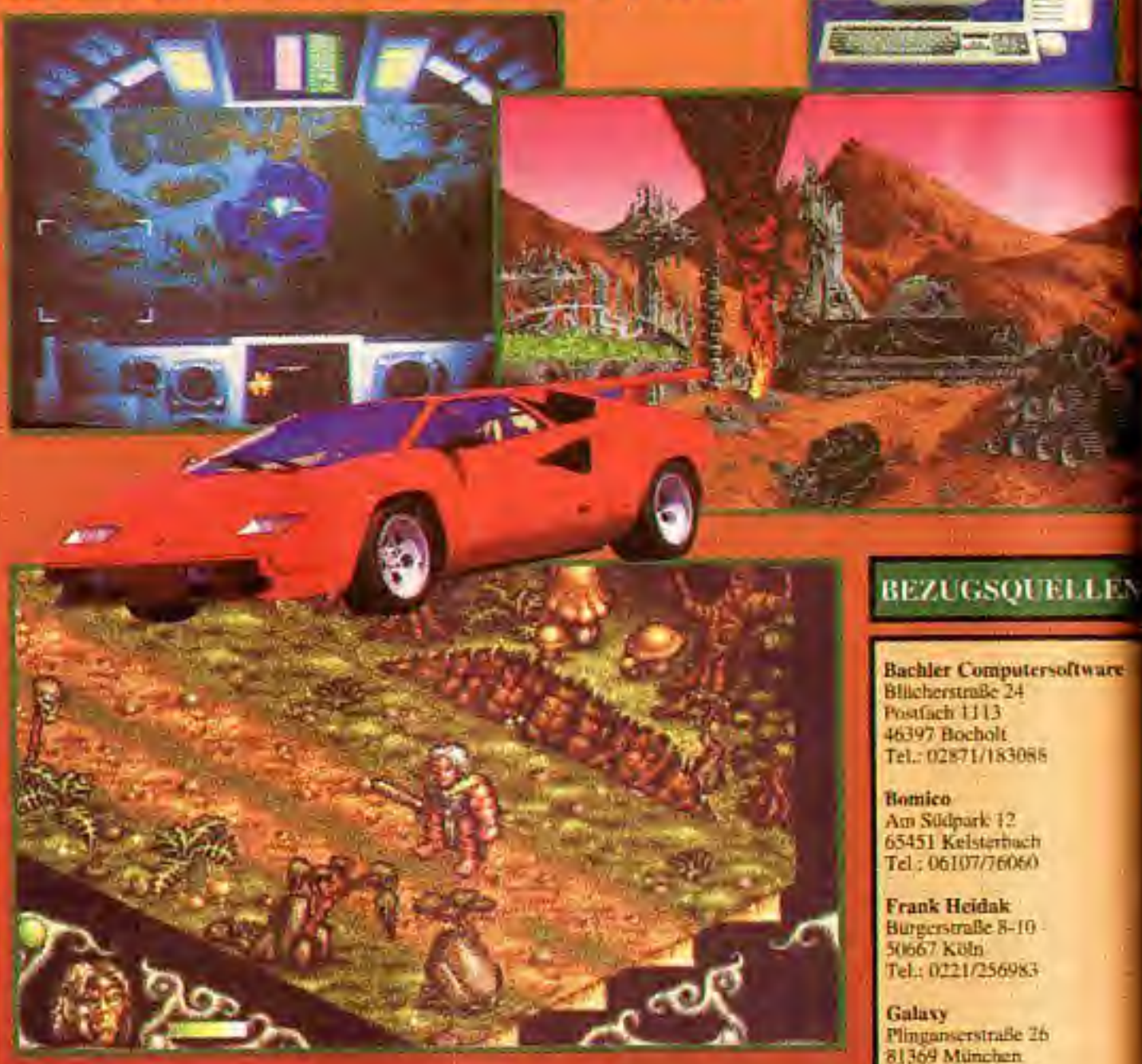
Fall es irgend jemand noch nicht wissen sollte: Wer eine Heimversion der Neo Geo-Konsole besitzt, kann beide Spiele natürlich 1:1 im Wohnzimmer erleben. Aber knapp 400 Mäuse pro Modul sind halt alles andere als Klimpergeld... (rl)

Kein Scherz im März: Der neue Joker erscheint bereits am 25. FEBRUAR!

Dann ist es uns wieder bitterernst mit top-aktuellen Tests und Previews, hochseriösen Specials, gewinnträchtigen Preisausschreiben sowie natürlich sorgfältig geprüften Lösungshilfen – nur unser Stil, der dürfte erneut alles andere als bierernst ausfallen. Tja, ganz ohne Scherz wird's also wohl auch im März nicht abgehen.

Was ansonsten so im März abgeht, das verraten wir Euch zumindest auszugsweise hier: Mit **CLOU** steht ein launiger Genremix für Ganoven zum Test an, Amiga-Raser dürfen sich an der **LAMBORGHINI CHALLENGE** versuchen, **DARKMERE** und **PERIHELION** öffnen Dungeons für Rollenspieler, und Team 17 läßt die Kugeln im **ARCADE POOL** rollen. Damit nicht genug, denn mit **REUNION** wartet SF-Strategie vom Feinsten, mit **MICROCOSM** endlich das lange angekündigte Action-Spektakel für das CD³² und mit **BRIAN THE LION** die Rückkehr des „Beast"-Machers! Etwas ernster wird es wieder, wenn wir im User-Club die Frage **BRILLIANCE – BESSER ALS D-PAINT?** beantworten und ein **GROSSES INTERVIEW MIT COMMODORE** führen, wo es um heiße Themen wie den Amiga 5000 gehen wird.

Es ist also durchaus ernst gemeint, wenn wir Euch dringend raten, ab 25. Februar am Kiosk zu sein oder noch heute ein vorteilhaftes Abo (da gibt's die Hefte schneller, preisgünstiger und samt Prämie) zu ordern!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	79	Joysoft	54
ADX Datentechnik	68	Judgement Day	95
Arktis	31	Mallander	36, 37, 81
Bachler	27	Media Points	69
Bergler	106	Micro Magic	26
Bits & Bytes	90	MicroProse	9
Blue Byte	77	Okay Soft	117
Bomico	2	Ossowski	17
Call & Play	24	Pawlowski	127
CT Verlag	25	Pfister	115
Core Design	2	Silver Datentechnik	83
CPS Heidak	61	Softsale	23
Donau Soft	111	Software 2000	13
EMP	73	Sparschwein	68
Esser	28	Turtles Soft	113
FDS	119	Versand 99	33
Fun & Action	128	Vesalia	43
IPV	21	Wial Versand	109
Joker Verlag	29, 39, 47, 85, 91	Poster:	Joker Verlag